GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.252

6.99 震撼价

XBOX360 再爆致命问题

直击"一起死"事件

360再被判决死刑?"三年质保"深度分析

NDS是"GTA杀手"!? SONY震动再吃官司!

中国游戏还能多糟糕?

深度解读国内市场的非正常现象

游戏制作何去何从?
与你分享英雄所见!

游戏鬼才对谈系列

上田文人 对话 须田刚一

《旺达与巨像》之父 VS.《末路英雄》之父

真·风神制作

震撼新作发表

生化危机·黑暗历代记

失落星球2/生化奇兵2

真名法典2/光明力量CROSS

装甲核心3携带版/咒怨

女王之刃/九十九夜2/圣恩传说

攻略人行道 绝体绝命都市3

口袋妖怪迷宫2 空之探险队

游戏名作再解读·中国玩家感动系列

最终幻想7(PS版)

双截棍彻底验证

海中狩猎体验

Wii

怪物猎人G彻底

MH3攻略!!

震撼猎杀

新怪激战

数据详实

体验版研究

2009年05月下 总第252期

ISSN 1006-5032



新世代的狩猎体验

提前感受跨越平台后的新猎人之路！来吧！狩魂在激情地燃烧！

清晰明了的试玩开场选单

标题画面——选择操作——两个任务——五种武器——开始游戏。试玩版就是这么干脆简单，不需要太多烦琐的准备工作，你需要做的就是拿起来就玩。所有的选单都是系列传统的土黄色调搭配，对老玩家的亲切感十足。选择任务和装备的画面类似去年TGS的现场试玩风格，不同的是你不需要再排队了。两个任务分别是讨伐“粉跳王”和“彩鸟”，界面漂亮而直观，看一眼就有玩下去的欲望。选择武器时男女的装备会有所不同。有趣的是，选中一人后，其他角色都会跪倒在地，好象落选了一样，很有意思。另外，游戏的读盘画面也很漂亮，拿来作壁纸也不差。



柔和雾化风格的清晰画面

3代的确是更换了新的引擎，游戏画面从第一眼看上去就和以前的作品完全不一样。虽然对比PS2版的2代来说谈不上多少进步，不过画面的视觉感受上有种非常明显的柔和感，无论是山山水水还是一草一木，都像是经过机能优化过一样，打个比方，就像是用PS2来玩PS1游戏的那种平滑感，而且整体都包围了一层雾似的，给人感觉画面清晰了一些，尤其是在山坡上眺望远景，远处的山丘啊大海啊，显得分外真实。不过近景方面，镜头拉进后还是有非常明显的马赛克，这点和2代并没有什么区别，只是菱角不那么分明罢了，至于怪物的建模，也同样是柔和雾化的效果，皮肤和鳞片的感觉更自然了一些，以雌火龙的造型来看，怪物的建模都是经过重新设计的，这点相当值得期待。



↑ 远处的山景和近处的花草都很清晰自然，渲染功力不俗。

三种操作方式任君选择

试玩版提供了三种风格的操作，在游戏一开始就可以选择。第一种是使用Wii标准的双截棍操作，左手鸡腿控制移动，右手按摩棒挥动式攻击，这种操作是系列首次加入的，因为非常另类，不一定所有人都能适应。第二种就是使用Wii的传统手柄操作，按键式攻击，和PSP版近似，第三种和PS2版相同，同样使用传统手柄，播动右摇杆来攻击。三种操作各有各的特色，可以根据自己喜好和习惯来选择，不过感觉最好用的还是第二种PSP式操作，因为多出来的右摇杆用来转换视角十分方便。



多项细节，全方位的进化

《3》的试玩给人带来的进化感是全方位的，这不仅包括大的方面，也包含小的细节，操作、画面、怪物等要素自有下面详细阐述，不过一些细微之处的改动更是令人兴奋，比如“高级烤肉架”可以一前一后依次烤熟两块肉，弩的子弹不再占用原本的道具栏而自成一页，靠近采集点和可剥取物时泪人头上会出现提示符，更为清晰明了，挖矿捕虫时也不必再切换到锄头虫网，只要身上带着就可以直接操作，方便了很多，将原来比较烦琐的一些操作演化得更为便捷。同时，画面上的小细节也很有意思，比如吃烤肉时，肉会先冒一下热气再吃，粉速龙王和彩鸟这样的BOSS级怪物濒死前会流出口水，就像人被打得头破血流一样，颇为生动形象。像这样的有趣细节相信在正式版中还会出现更多，感动在等待着你。



传世经典的预热，感受新猎人冒险!!

全新平台的怪物猎人新作是什么样子的？4月23日发售的G同捆试玩版中我们终于见到了真面貌。在这内容并不长的游戏体验中，我们能感受到来自各方面的创新和进化感，“哦，Wii的《怪物猎人3》原来是这样子的。”无论谁玩过都会发出如此感慨吧。那么，下面就来欣赏一下DEMO给我们带来了什么。 □文/翅膀



狩猎 崭新强力的怪物们

试玩版中的两个任务，其实就是一大一小俩BOSS外加一个隐藏BOSS，因为新怪物彩鸟会召唤粉速龙王和雌火龙，所以讨伐彩鸟的任务就包含了试玩版中的三只BOSS。要打雌火龙就需要刷彩鸟的召唤，如果没出现的话可以重启游戏来反复刷，直到雌火龙出现为止，不过20分钟恐怕不够同时打倒两只怪物的。





小怪物同样精彩

本作中的杂鱼小怪也具备了更多值得一提的特色，比如那些小速龙，可以直接从外貌上分辨出是雄还是雌，身型大小也都不同。

更加有趣的怪物生态

试玩版中出现的小怪种类不多，除了速龙外，叮人的飞虫颜色和以前有所不同，变成了灰色，小鹿在怪物来袭时会跑向一角聚在一起而不会跑出此区域，白猫人依然如此可爱又勇敢。

洞窟内的电龙幼崽

这不是什么BOSS，但非常新鲜，以前只以道具形态出现过的电龙幼崽终于实体化了。这个孤岛地图的4区是一个不见光的黑暗洞窟，里面伸手不见五指，还能听到像猫一样的叫声，但这可不是猫，而是像猫一样大小的小电龙！在洞里用使用火把照明就能清楚的看到一只还没发育的电龙宝宝趴在角落里，十分可爱，如果有人靠近它会蜷缩着躲避，惹急了还会上去咬人，当然你也可以攻击它，挨几下后它会钻地跑掉，实在难以想象电龙是怎么在这种地方产卵下崽的。



最强的奶妈型召唤士——彩鸟

这只酷似鸭嘴兽的绿鸟是这次出风头最多的家伙，它的喉咙在做特殊动作时，会像军舰鸟一样涨大变红，给人印象十分深刻。彩鸟的动作有些类似《P2G》中的眠鸟，尤其跳着向前冲撞的动作，包括发怒时的伸脖子也是一个动作，不过其他方面就很不一样了。



彩鸟会一招三段打火的招式，出之前会有一个翅膀磕碰火花的准备动作，之后朝着猎人方向连出三次火属性的冲撞，被打中会击飞并附带燃烧效果。燃烧是本作新增的负面状态，燃烧时体力会徐徐减少，体力槽显示为紫色，在地上连续翻滚三次即可解除燃烧效果，也就是打滚扑灭火焰。如果地上有水的话，滚一下就能灭掉。平时彩鸟飞在半空中时也会出后跳发火，要注意，这算是彩鸟本身最有威胁的招式了。

彩鸟的大部分本事，全集中在它那无所不能的鸣叫上，一招响彻天际的召唤术，再加上狩猎笛一样的辅助回复效果，堪称最强的奶妈型怪物。彩鸟平时会时不时的鼓起嗓门鸣叫，召唤出小速龙来给自己帮忙，就算打死还会召新的，当受到一定伤害时，这只贱鸟就会扯起脖子召唤BOSS级怪物。通常情况下是召唤出粉速龙王，运气好的话会召唤出雌火龙。无论是谁，都会迅速来到彩鸟所在区域。

粉速龙王



新地图孤岛上的粉色速龙首领，第一个任务就是讨伐它的，彩鸟也会将其召唤出来。这个东西没有什么毒麻痹之类的特殊能力，不过对比以前的跳跳王，招式丰富了不少，会一招旋转甩尾和横向铁山靠，还会用鸣叫召唤大群的小速龙出来帮忙，和它战斗时经常出现打群架的壮观局面。如果被彩鸟召唤出来后它再召一群小速龙，那场面跟无双都有一拼。粉速龙王濒死时会和彩鸟一样流口水，并且瘸着腿钻洞回巢睡觉，这次的这只跳跳王总算有了些BOSS的风范。此外，本次不管是速龙王还是小怪，都具有了头部和身体的分别，锤子打击头部才会造成眩晕，而不会像以前一样打身体也会晕，这点要注意。

实力大增的陆之女王雌火龙

如果你运气足够好，彩鸟召唤出的BOSS就是雌火龙，这也是这次试玩见到雌火龙的唯一方法。仇人相见，分外眼红。雌火龙照面一个龙吼就比以前魄力得多，那声波震荡空气扭曲的效果颇是震撼。雌火龙的招式对比以前有了很大变化，龙车中途急停的速度变得更快，除了单向喷火球和三连火球外，还新加了一招扇面型的大范围喷火，且都具有燃烧效果，防御的话会被震开一大步，威胁比以前大了许多。作为招牌技的空翻甩尾依然健在，而且不只能在地上出，还能飞在半空中空翻甩人。

雌火龙还新增了一招魄力十足的处决系连续技，当其飞在半空中时，会以俯冲抓猎物的姿势进行扑杀，如果被抓住，就会出现特写画面，雌火龙会对脚底下的猎人连踩带咬，猎人的体力会不断减少，同时画面中出现紫色的计量条，必须连摇带按才能挣脱雌火龙的折磨，如果没有挣脱掉，雌火龙会以一招空翻甩尾做结束动作，全中的话几乎就是秒杀。

! 本作的怪物也新增了耐力的概念，随着时间的推移，怪物会感到疲劳动作迟缓，雌火龙在战斗之余会捕食草食龙补充耐力。



CHECK! 潜藏于大海深处的巢穴

地图最左上角的12区，是一个怪物栖息的巢穴，从11区水下通过有亮光的海底洞窟就能游过去。这里是一个不大的钟乳洞，靠近水边的沙滩上有不少坑坑洼洼的蛋坑，里面有灰色的蛋，不过都是背景，所以抱不走。这个藏于大海深处的天然洞窟会是海龙的巢穴吗？如果是的话，海龙那么大的身躯怎么游进那么小的洞口呢？难道会有别的路进来？估计到时候还会有从这里偷蛋的任务，抱着龙蛋一路从水下游回去，半道还要躲开怪物的视线，比岸上还要提心吊胆，想想就觉得辛苦非常。



←↑隐藏在大海深处的洞窟，在这神秘阴暗的地方将会栖息什么样的可怕怪物呢？实在太让人期待了。

畅游海洋，蔚蓝色的世界

《3》的一大特色重点，就是将狩猎舞台延伸到了浩瀚的海洋，水中狩猎成为一个全新的主题。和很多人预想的不同，这次试玩版并没有收录东京电玩展时的海龙讨伐任务，海中狩猎大型怪物的感觉我们现在还无法体验到，也算是一个不小的遗憾，同时又留下了更多的期待。不过，这次我们还是可以去几个海洋区域走上一遭，提前视察一下未来海中死斗的场地，也算是面对海龙前的预演了。

深邃蔚蓝的大海中自由冒险



这次海中的感觉做得相当不错，从岸上跳下水后就可以向下游到水底，水中全部都是蔚蓝色的一片，相对地面上要暗上不少，阳光透过水面照射下的光线做得很真实，从海面一直到海底，纵横宽广的海水可以任意游荡，操作方面和地面上没有什么区别，只不过都变成了游泳的姿势，加速跑就是快速蛙泳，翻滚就是用脚蹬水一个冲刺，不一样的就是上下左右都可以游，二维空间变成了三维空间，真正等到大战海龙时，估计还要进一步熟悉操作才行。

飘逸悬浮式的水中狩猎感受



↑ 锤子在水中依然暴力非常。

虽然没有海龙，不过海里有一些水生的草食兽，这些家伙会一会儿在水中悠闲地游泳一会儿浮上水面，可以拿它们来练练手，有个区水底还有鲨鱼，打死后会消失，不能像草食兽一样剥取。三种近战武器在水中的动作都有一些变化，比如片手剑的跳斩变成了水中冲刺斩，锤子的大地一击变得更飘逸了，其他招式也都跟失重了一样。

令水中狩猎紧张感大增的酸素



酸素槽是本作新增的，在岸上没有用，在水中会表示酸素（氧气）的残余量，猎人在水中时酸素槽会随着时间缓慢减少，如果减到减到零，就会逐渐扣除体力。在水里的一些地方会看到不断向上浮的气泡，靠近这些气泡就可以回复酸素，吃携带的酸素玉也可以回复。或者向上游到水面上酸素槽就会恢复满，手段有很多，所以酸素不是什么问题，不过真正到了和大型怪物水中战斗时，恐怕就没这么简单了，估计怪物的攻击就会附带酸素减少，在水里被压制得活活憋死，想必到时一定不会少见吧。

花样繁多——老武器新感觉

试玩版中只提供了五种传统的武器，太刀、长枪和新增加的双刃斧等都没有收录，不过这五种武器也值得反复玩味一翻，因为无论是哪种都新增了招式，同时以前的动作性能也有不少变化，打起来的手感自然也变了不少，到正式版中这些动作都要灵活掌握的，现在不妨就来熟悉一下。

片手剑：快速连续斩的基本用法没有变，不过回旋斩取消了，取而代之的是两下快速的连续斩，结合方向摇杆可以使出一招用盾击打的动作，能连续两下，这招是打击属性，可以把怪物打晕，而且可以接在其他招式后当连续技使用，没事往怪物头上打两下效果很不错，就是范围小了点。



↑ 盾牌可以将怪物打晕。



↑ 新型的蓄力斩爽快度满点。

大剑：基本动作依然是纵斩、横斩、上挑老三样，新增了一套三连斩的招式，就是在纵斩后继续按纵斩会出一招直刺，之后配合摇杆会使出另外一种蓄力斩动作，就是以前官方图片中那样反向蓄力，威力很大，不过这次跑动中需要松开加速跑键才能快速拔刀斩，不然会出现蓄力动作延误时机。

锤子：锤子的变动相对前两种要小，不过各种招式间的连贯性更强了，以前不能连的连招这次都可以轻松连上，比如跑动中出锤可以直接接三连锤，蓄力两段锤杀也可以接三连，两段蓄力锤可以用按键决定是否出第二下，灵活了不少，大地一击和转转乐本垒打风采依旧，且硬直都比以前小了。



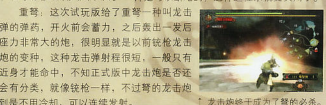
↑ 所有怪物都具有头和身体的分别。



↑ 轻弩新增的侧移非常实用。

轻弩：这次远程系用起来算是方便了不少，道具栏专门有一页是存子弹用的，足够放下平时经常用的弹药了，如果超过一页仍然要占用道具栏。轻弩的操作和前作没有什么变化，开一枪后可以侧移，新增的斩裂弹就是类似扩散弹的东西，飞出的斩切属性弹片是可以断尾的，这样远程系就更实用了。

重弩：这次试玩版给了重弩一种叫龙击弹的弹药，开火前会蓄力，之后轰出一发后座力非常大的炮，很明显就是以前铳枪龙击炮的变种，这种龙击弹射程很短，一般只有近身才能命中，不知正式版中龙击炮是否还会有分类，就像铳枪一样，不过弩的龙击炮到是不用冷却，可以连续发射。



↑ 龙击炮终于成为了弩的必杀。

CHECK!《怪物猎人3》正式版怪物破解资料公开

和《生化危机5》相同，本次《怪物猎人3》的试玩版光碟中也包含了关于正式版中的怪物文本资料，有热心玩家对这些文本进行了导出破译，得出了官方尚未公开的一些新怪物资料，有兴趣的玩家不妨看上一看。（感谢网友さむい）

1，别名“土砂龙”。或许是为了躲避酷暑，平时大多潜在泥里。带着满身的泥水行动也是为了避暑，这一看法也相对有说服力。要注意的是身上的泥也会用来攻击。另外，非常讨厌泥沼受到侵扰，对于入侵着会以冲锋的气势进行袭击。

2，兽龙种的怪物。用坚硬的颚把岩盘粉碎摄取作为主食的矿石。另外会巧妙地使用熔岩，把岩石和矿石附着在体表。它散发出来的岩石会因其引起的震动而发生大爆炸。偶然的情况下会有矿石掉落，别名“爆锤龙”。

3，拥有独特的色彩，中型的鸟龙种。因可以使用胸前和头部的发声器官，模仿各种怪物的叫声而知名。感觉到危险时会模仿飞龙的声色，看准机会逃走。需要注意的是会吐出可燃性的液体。别名“彩鸟”。

4，生息在冻土的飞龙。或许是因为栖息在冻土的生物稀少，有将猎物用毒素弱化后冰冻在洞穴里保存的习惯。因为喜欢黑暗，眼睛退化，据说会以温度感知猎物。繁殖力非常强，会到处产卵。

5，君临永久冻土世界的迅速的飞龙。以巨大的牙和锐利的棘为特征。巧妙地使用翼和尾巴上的突起状鳞片，可以在方便滑行的冰上自由自在地行动。只要有这能力，想跟上他的行动就会非常困难。别名“冰牙龙”。

6， e名“水兽”。利用脖子上的海绵状鳞积蓄大量水分防止表皮的干燥，辅助陆上活动。但是海绵开始萎缩的话就失去该能力，同时会试图向水中移动进行恢复。另外，会吐出特殊的黏液将猎物的双脚固定进行狩猎。

7，拥有出众的拟态能力的鱼龙。因为不擅长游动，所以在浅滩或水底以拟态潜伏，以长在颚上的水草一样的胡须引诱猎物一口气吞下。有情报显示可以将整只エピオス吞下。带有强力的神经毒。别名“灯鱼龙”。

8，站在广阔大海食物链顶点，代表种群被称为“海龙”。作为海原的主人被水手所惧怕。可以通过外皮产生的电流积蓄在背部的器官里。可以放出让海水沸腾的大电流。为了缓解放电的疲劳，有时也能见到在陆地上休息的样子。

9，别名“炎戈龙”。以坚硬的嘴和强韧的力量突破岩盘。从地下到地上，甚至在天井上都可以自由地行走。包裹全身的硬化熔岩非常地坚硬，但是因自己吐出的岩浆和在地下潜行时的热量，外壳会变成红色，同时变软。

10，在非常久远的传说中登场的“栖息在深海中的“光之巨人”，也称“大海龙”，传说中的古龙。因为这一传说直到近年其存在还有疑问。袭击モガ村的地震在一角异常强烈，或许就是因为其发怒在敲打底盘的一角。

11，别名“恐暴龙”。没有特定的地盘，为了寻找食物一直到处游荡。非常地狂暴，愤怒时肌肉高高隆起，旧伤会浮现出来。另外，为了保持高体温需要一直进食，据说有时会使周围的生物陷入濒临灭绝的境地。

12，被称为“峰山龙”的巨大古龙。因可以从其背上采取稀有矿石，所以被当作丰收的象征。因为会边游动边吞下沙子和无数的有机物，周围会有以残留物为目标的デルクス成群出现。因此，渔师们会以デルクス群为标识寻找峰山龙。

13，传说中其身姿为闪电之神和黑暗之神，名为“煌黑龙”的古龙。全身被锐利的逆磷所覆盖，无情地将碰触者撕碎。另外，因其自身寄宿的属性非常地不稳定，会使周围的天气急剧变化。是名副其实的“天灾”。

“中国玩家感动系列”正式启动！欢迎你的加入！

你是否也像我们一样仍旧对那些经典老游戏念念不忘？在次世代的视效冲击下仍旧希望再回到3D游戏的初期体验当时的震撼？还有让人感动泪目的故事与传奇？从本期开始，我们将正式连载全新系列专栏“中国玩家感动系列”，我们将在每期当中与你一起回顾，曾经在我国玩家中造成巨大影响和广受好评的游戏作品，并尽可能的收录再现当时游戏中的经典场景。我们将利用有限的页码展现出游戏感动我们的方方面面。本期的感动游戏是《最终幻想7》，相信看过这个全新栏目后你一定会有冲动找出尘封已久的碟子再玩一遍！本栏目欢迎广大读者来信交流写出游戏中让你感动的一幕和难忘经典，同时也希望大家能来信提出希望我们回顾哪些经典游戏，并对栏目内容提出好的建议。敬请关注“中国玩家感动系列”，一起再次感动。



游戏感动中国玩家
我们这样定义游戏经典

↑每个人对经典的定义是不同的，这个新栏目所选择回顾的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为经典的作品，并且这些游戏曾经打动过你。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

GAME SOFT CONTENTS

电子游戏软件 VOL.252

REMARKABLE REPORTS 特别报道

MASTERMINDS 特别策划

FIRST LOOK 无双报道

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先);2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

版权信息

■主办单位：中国电子学会 ■第二主办单位：思得易咨询中心 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：王丽芳/刘晨 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472729-402 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



怪物猎人G

Focus on Game News

游戏新闻眼

VOL 252

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

←捆绑于手脚上健康游戏，能实现出这种创意的EA不愧为体育游戏之王。

SOFT 美国专讯 超大规模！256人同时网络对战 PS3第一人称射击游戏《MAG》

本刊讯 以开发《海豹突击队》闻名的Zipper Interactive公司，公布了一款以超大规模网络对战为卖点的战争射击游戏《MAG》，对应平台PS3，据称该作将体现出多达256人同时网战的壮观场面。《MAG》以现代战争为题材，枪械、战斗车辆、飞机等背景设定均与现代军事科技相符。游戏最重头的特色即是运用PS3的网络功能，搭建一个极为庞大的战争网络世界，游戏主要内容就放在了大规模集团战斗上，玩家间将利用灵活多变的战术来赢得属于自己团队的胜利。本作的开发人员称，游戏最大支持256人同时在线游戏，不过为了避免出现过于混乱的场面，游戏将把玩家分成一个个小队来执行战斗任务，每个小队各有一名队长，玩家们需要在队长的带领下，努力达成分配给自己小队的各种任务，每个小队所持有的任务都不相同，各自的行进路线和目标也不同，不同阵营的小队一旦遭遇即会进入激烈的战斗，本作发售日暂时未定。



EVENT 美国专讯 秒杀蓝光！一张盘存储500GB 全息通用光碟将引领业界新革命

本刊讯 美国通用电气最近研发成功了一种新型的光碟媒介，这种使用特殊材质的碟片运用了革命性的新存储技术，实现了高达500GB的超高存储容量，包含游戏业在内的新产业革命真的要来了吗？



这种新光盘正式名称为"全息通用光盘"（Holographic Versatile Disc）简称HVD，应用一种称为全息记录技术的存储方式，将数据以三维方式记录到整张光盘之中，而不像传统光盘那样只是把数据记录到光盘表面，这种全方位立体式的记录手段使得可存储空间远远超越了现今最大容量的BD光碟，高达500GB的容量达到了蓝光的十倍。而且这种光盘还具有高达1GB的数据传输速度，是DVD每秒22MB的40倍之多。另一方面，这种HVD光碟的基本格式与以往的光碟是相同的，同样使用12cm宽度大小，在硬件上可以兼容CD、DVD及蓝光BD，完全可以看做是BD之后的正统继承者，开发者暗示HVD光碟会在几年之内推向市场，并逐步实现实用化、量产化。

EVENT 欧洲专讯 Ubisoft公布2008全年财务报表 休闲游戏市场成为最大增长点

本刊讯 法国Ubisoft（育碧）公司于当地时间4月29日公布了2008年度财政数字报表，依靠游戏软件的热销，公司全年销售额比上一财年增长了18.4%。



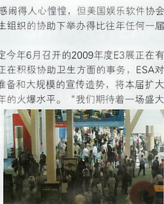
本次财报统计截止2009年3月30日，在报告中Ubisoft并没有公布本财年的利润数字，只是报出了公司现有资金为2.2亿美元。Ubisoft目前的员工已经达到了1300人，并且多一半都是收购其他公司而来，在公司全年的软件销售增长中，休闲游戏的增长额是最为明显的，其中尤以任天堂平台增长率最高，达到了40%之多，PS3和X360平台的软件销售比率相对却有着不同程度的减少。

关于未来一财年的销售计划，Ubisoft正在开发中的《分裂细胞5》预计将于2009年底上市，《幽灵行动5》预定2010年第一季度，《刺客信条2》等重头大作也已经在紧锣密鼓地开发中，很快就会有新情报公布。此外，Ubisoft还计划未来一年中，在Wii平台推出一些全新品牌的体育游戏。

EVENT 美国专讯 猪流感挡不住火热的游戏热情！ 今年E3仍将大张旗鼓如期召开

本刊讯 最近一段时间在全球流行的猪流感闹得人心惶惶，但美国娱乐软件协会ESA表示，今年的E3展将如期举行，并在卫生组织的协助下举办得比往年任何一届都要隆重。

ESA的官方发言人Dan Hewitt表示，预定今年6月召开的2009年度E3展正在有条不紊地准备中，美国的公共卫生安全机构正在积极协助卫生方面的事务，ESA对本次展会的前景信心十足，希望凭借充足的准备和大规模的宣传造势，将本届扩大规模的E3展会举办得格外隆重，力求超过往年的火爆水平。"我们期待着一场盛大的游戏展会，也盼望着今年6月我们会与玩家们再次相聚洛杉矶。"Dan Hewitt信心满满地说道。预定6月1日召开的E3展至今还有一个月时间，目前展会准备工作已经进入最后冲刺阶段。当前猪流感疫情正在美国逐渐呈现，美国也发现了首例因此而丧命的患者，今年E3的卫生安全真的要慎之又慎。



HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●根据统计，4月20日至4月26日一周间，日本地区PS3销量达到21000台，再次凌驾于Wii之上（Wii为20000台，X360为5100台），这也是PS3连续第九周蝉联日本家用机销量头名位置。

●KOEI确认《真三国无双5 帝国》的登场武将人数，新追加的无双武将只有孟获，包括其在内有头有脸的无双角色为42人，大众脸340人，编辑模式中的自定义武将有100人，在游戏中均可由玩家操作使用。

●NBGI公布火影忍者游戏新作《火影忍者 Naruto Shippuden：Legends：Akatsuki Rising》，该作将登陆PSP平台，仍将采用卡通渲染的方式表现人物和打斗场面，预定2009年第三季度上市。

●NBGI公布了对应PSP平台的格斗游戏《灵魂能力》和《铁拳6》，两部作品均为针对PSP平台特别制作的全新作，将会发挥超越PSP机能极限的素质表现。两作发售日均暂时未定。

●EA公司宣布正在开发中的《极品飞车13》将在今夏推出试玩版DEMO，同时对应PS3、X360、PSP和PC平台，DEMO中将向玩家展示不同于前作的高质量竞速体验，试玩版将在9月17日率先在欧洲地区推出，9月22日推出美版，正式版的上市日期仍然未定。

●对应PS3和X360平台的格斗游戏《BLAZBLUE》预定将在北美推出一套限定版，其中包括一张有教学视频的特典光盘，还有两张共计48首曲目的原声音乐OST，提前预定还会有一本预约特典的精美设定画集，这套极具吸引力的限定套装将于6月30日在北美上市。



●Ubisoft宣布将于Wii平台推出游戏新作《赤钢2》，该作由Ubisoft的巴黎工作室负责开发，对应Wii Motion Plus操作，这也是EA和任天堂展开合作之后，推出的首款对应Wii Motion Plus操作的游戏，该组合将提高游戏中动作的精准度以提升游戏乐趣，本作预定2009年内推出。

●CAPCOM方面确认，PC版本的《街霸4》除了包含家用机版的基本内容外，还将追加特殊的画面渲染效果，包括水墨、海报等多种渲染特效，玩家可以根据喜好自由选择画面效果。

●SONY公司公布了最新一次人事变动通知，原SCE首席执行官平井一夫出任新任命的董事一职，这是前段时间SONY重组后，平井一夫再次得到升职。

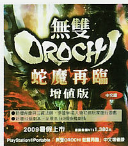
SOFT 日本专讯 《失落的星球 2》超大怪物的激战 竹内润表示PC和PS3版可能性

本刊讯 CAPCOM在此前举行的CAPTIVATE09游戏展会上，公布了高清动作射击大作续篇《失落的星球2》的最新宣传影像，同时该作制作人竹内润也再次暗示了PC版和PS3版的存在可能性。

在最新公布的影像中，四名玩家同时在与一头山一样的庞大怪物展开激战，电闪雷鸣的天空，瓢泼如柱的大雨将战斗气氛渲染得极为震撼，我们能看到怪物的建模已经细致到远超前作的地步，黑色的甲壳质感和雨水打在上面的湿润感都逼真得难以想象，最值得赞叹的还是爆炸效果，这个前作就已经非常出彩的环节这次变得更加逼真眩目，竹内润表示现在的画面是在PC上运行的，X360版正在加紧开发中，至于PS3版，竹内润表示PS3版的可能性并非是零，不过目前当务之急是X360版的开发。

↑战斗机甲的驾驶也更流畅自然，在与怪物的战斗中可以高速地冲刺与回避侧移。

SOFT 日本专讯 骗钱再临！大蛇无双再炒新番 三藏法师、弁庆追加中文增值版



本刊讯 有道是无双年年有，炒饭岁岁高，光荣又打起了《大蛇无双》的主意，这次将推出的是PSP版的《大蛇无双 魔王再临 增值版》，并且还是追加了新人物的中文版。

《大蛇无双》系列绝对是光荣翻炒版本最多的作品，次数多到令人发指，从最早的PS2版《大蛇无双》，到PS2版《大蛇无双 魔王再临》，再到减少同屏人数的PSP《大蛇无双》，然后是提高分辨率的X360《大蛇无双 魔王再临》，之后就是携带版的PSP《大蛇无双 魔王再临》，最后是把两作合到一起追加几名新人的PS3版《大蛇无双Z》，期间再加上PC版的《大蛇无双》，这个无双炒到发霉发黑的情景让人瞠目结舌，这次追加三藏法师和弁庆并中文化的PSP增值版，很明显是把PS3的《大蛇无双Z》换个名头再次拿来翻炒一遍，暗荣暗到已经看不到光明了。这次追加人物后的PSP版将有多达96名角色供玩家选择使用，相应的还新增了12个剧本，总共140个以上关卡，该作繁体中文版预定今年夏季上市。

SOFT 日本专讯 高清网络化，传世经典真空波动炮再现江湖！《漫画英雄 VSCAPCOM2》登陆PSN与XBLA

本刊讯 CAPCOM正式公布全明星格斗游戏代表作《漫画英雄 VS CAPCOM 2》的高清移植版本，对应PS3和X360，为通过网络付费下载的PSN和XBLA游戏。

该作的高清版本很久以前就有过传闻，本次根据官方公布出的消息，游戏将以DC版为蓝本制作，并进行各方面的强化，游戏画面会提升至1080P，可选择16：9宽屏或4：3标准比例，并支持网络对战，在Ranked Matches与Quarter matches模式中，最多4名玩家可以同时展开2VS2的对战，当一名玩家被交换下去之后，可以静观或在线聊天，等待再次交换上场。游戏预定今年夏季两版本同时上市，价格为PSN版15美元，XBLA版1200点，PSN版还在4月30日放出了独占试玩DEMO，其中可以使用隆、春丽、飞龙、蜘蛛侠、狼人6名角色展开对战，共有7个场景供玩家选择，相信正式版中的内容不会让人失望。

最近一段时间有相当多的格斗和射击游戏公布了XBLA和PSN版本，其中还有不少经典的街机游戏，如《虫姬》、《拳皇》系列作等，都从另一个方面丰富了高清平台的游戏软件阵容，同时也让一些上世代和隔世代游戏也在高清机上有了发挥空间，对于玩家们来说，除了主流的光碟版游戏外，这些网络平台发售的好游戏也是不容错过的。



←想当年震撼江湖的真空波动炮依然风采依旧。

EVENT 欧洲专讯 英国：我们只是鼓励孩子玩运动游戏

本刊讯 英国卫生局最近发表声明，对前段时间旗下Change4Life组织发布玩游戏导致早死广告一事做出澄清，称这则广告只是一场误会，英国鼓励孩子们多玩游戏。不过要“运动起来”。

Change4Life是英国卫生局下属的一个倡导健康生活的宣传组织，在今年3月该组织发布了一条平面广告，显示一名正在玩游戏的孩子正在步向早死的道路，这则刻意扩大歪曲电子游戏的广告立刻引起了SONY、EA、雅达利、SEGA、KONAMI等业界知名厂商的一致抗议，声称将动用法律手段起诉英国政府，反击这种极其不负责任的广告宣传行为，这件波及整个游戏业的事件自然很快传到了英国卫生局的耳朵里，对于下属这样和全游戏业界为敌的行为。卫生局也感到甚为恼火，并连忙出面澄清辟谣，称这则广告纯属一场误会，广告的意思只是鼓励孩子们多多运动，并没有攻击游戏业界的意思，并称，“我们鼓励孩子们多多玩游戏，多玩一些可以让孩子们站起、蹲下，运动起来的游戏，这对健康很有好处。”

很明显，英国卫生部门是在鼓励玩家多玩Wii那样的体感游戏，因为那些游戏可以让孩子们更运动更健康，Wii的确是最好的健康游戏机，让我们都来玩Wii的健康游戏吧。

EVENT 美国专讯 4天全免费！微软虚拟狂欢节Xtival09

本刊讯 微软公司决定于5月1日至5月4日举行XboxLive虚拟狂欢节“Xtival09”，在这难得的五一假期中，XboxLive将向包括银会员在内的所有注册用户开放在线游戏。

微软XboxLive平台主管表示：“我想没有任何人会错过我们今年为大家奉上的大餐，这就是我们为什么会在整周都向所有人提供免费的XBOX LIVE金牌会员。”在今年举行的狂欢节期间，微软向所有上线的玩家准备了大量的高清电影、音乐，以及多款游戏的下载，平时没有购买金会员资格的广大银会员，在此期间只要登上LIVE，即会自动升级为金会员，享受为期4天的金会员待遇，可以参加各种在线游戏，也可同期下载各种视频音乐等LIVE资源，4天当中所有人都能完全享受到XboxLive的在线乐趣，不管你是不是金会员。

这也是微软经常举办的线上活动的一种，。以吸引更多的玩家登上XboxLive在线游戏，关于这次狂欢节，有不少玩家猜测会是新一轮BAN机的预兆，有人猜测是微软借着此活动吸引平时上线不多的银会员群体登陆，再将改过机的主机一网打尽，回想去年的5.18事件也是在5月，这次狂欢节是不是真的那么纯洁，且看微软的实际行动吧。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●EA公布了一款对应体感操作的体育游戏《EA SPORTS Active》，预定5月22日率先在欧洲上市，这款游戏对应的周边和任天堂出品的体感游戏不同，其对应一种捆绑在使用者手脚上的独特控制器，玩家依靠活动自己身体来真实模拟体育活动中的各种动作，并将动作反映到游戏图像中去，形成极为逼真的体感运动。

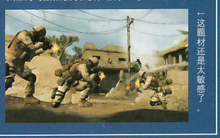
●根据统计，4月23日发售的Wii版《怪物猎人G》首日销量为9.2万套，其中手柄同捆版6.5万，通常版2.7万，PS3《杀戮地带2》日版首日约2万套，PSP《绝体绝命都市3》约1.9万。

●NBGI于4月28日对正在销售中的PS3游戏《橡皮男孩》进行了免费版本升级，升级后的版本名为《version1.1》，追加了4人同乐的“线下协力BOYS模式”，而且可以从众多的游戏乐曲中选择自己喜欢的当作背景BGM，还增加了多种游戏音效。

●《辐射3》的开发商宣布该作的前两个追加下载内容“The Pitt”和“Operation Anchorage”将推出光碟版单独销售，不上网的玩家也可以玩到这些后续追加内容了，这光碟版预定5月26日发售美版，5月29日发售欧版，售价14.99美元和19.99欧元。

●PC著名游戏《巫师》的开发商宣布，原定于移植到家用游戏机的《巫师》将取消，厂商称今后将集中所有人力全力开发正统续作《巫师2》，同时对应PC和家用游戏机平台。

●KONAMI之前公布出的反映美军2004年攻打伊拉克的战争游戏《费卢杰六天》，宣布中止开发，原因是该作题材遭到了来自欧美各国的强烈反对，很多美国和欧洲国家的退伍军人、死难烈属均强烈抗议此作题材“毫无人性”。

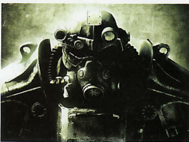


←这题材还是太敏感了。

SOFT 欧洲专讯 Bethesda《辐射》最新作公开 初代老牌制作小组担任开发

本刊讯 《辐射》的开发商Bethesda近日在英国伦敦举行的新闻发布会上，公开了最新作《辐射 新维加斯》，预定2010年同时推出PS3、X360与PC版。

新作采用外部开发的形式制作，由曾经负责《无冬之夜2》和《星球大战 共和国的武士2》的黑曜石工作室（Obsidian）担任开发。游戏仍然是和《辐射3》一样的动作射击型RPG，但并非系列的正统续作，是否会使用以前的游戏引擎还未确定，开发商表示，该作与正在开发中的《辐射战略版 钢铁兄弟会》并无关系，是一款全新的新作，同时该作也并不会影响《辐射3》的开发小组今后的工作计划，也就是说《辐射3》的正统续作依然有可能同期开发制作，本次新作仅仅是外包给黑曜石的外传类作品。



↑《辐射3》在今年年初荣获了无数TV和PC游戏界的奖项，可算是当今世界最强的RPG品牌。

本次担任新作开发的黑曜石工作室，前身是Bethesda旗下的Black Isle工作室，曾经制作过《辐射1》和《辐射2》，该工作室的几名开发人员于2003年组建了新的工作室，之后推出了《无冬之夜2》等优秀的作品，本次由其担任《辐射》新作的开发，相信会非常值得期待，其在几款DND规则游戏中所得到的游戏开发经验，会给《辐射》系列带来怎样的新亮点呢？

SOFT 日本专讯 《格兰蒂亚 ONLINE》新作试玩会 初代《格兰蒂亚》登陆PS3与PSP

本刊讯 GUNHO宣布将于5月20日，在日本东京秋叶原举行MMORPG新作《格兰蒂亚ONLINE》的试玩会，同时《格兰蒂亚》的系列初代，也将登陆PSN供PS3和PSP玩家付费下载，以配合ONLINE版的宣传。

本次《格兰蒂亚ONLINE》的新作试玩会时间确定为5月20日傍晚17时30分，采用限定招待的形式，名额为60人，募集时间为4月21日11时至4月30日11时，活动场地初定为东京秋叶原，入选着当日的入场方式和活动规则有待进一步通知。目前已确定担任新作配乐的音乐人岩垂德行将出席本次试玩会，他同时也是《格兰蒂亚》系列一直以来的御用音乐制作人，而且将为新作中角色配音的声优井上喜久子和伊茉莉也将同时登场，井上喜久子也是系列初代中为丽蒂配音的声优。



↑初代中那无忧无虑的冒险是每个玩家抹不去的美好回忆，这份感动会回来吗？

另外，当年曾登陆SS/PS主机的初代《格兰蒂亚》将登陆PSN，日期未定，对应PS3和PSP网络付费下载，价格600日元，该作也是从1999年至今首次登陆网络平台进行下载销售。

《格兰蒂亚》系列自从05年推出PS2版的3代后一直没有新动作，开发商也跟死一样沉寂，不知道在做什么，本次公布的在线网络版目的是要开扩新市场，难道说传统日本市场已经无法再容下这个经典品牌了吗？希望不是吧。

EVENT 日本专讯 微软Xbox360日本春季新作发布会 31项新作计划铺满未来发售日程

本刊讯 日本微软于4月21日举行了春季Xbox360新作发表会"Xbox 360 Title Preview：Spring 2009"，在为时一个多小时的发布会中，微软向玩家们展示了未来半年到一年内，X360平台所能看到的大量新作阵容。

本次发布会依然由泉水敬主持，在简短的开场寒暄之后，泉水敬配合大屏幕发表了X360日本地区突破100万销量的成绩，并宣布将择日召开100万台宣传纪念活动，形式待定，活动奖品总额将超过100万微软点，泉水敬还表示日本X360今后的目标将是实现360万台销量。之后，泉水敬向在坐依次展示了大量对应X360和XBLA平台的新作消息，其中包括一些首次发布的全新消息。

NBGI的《真名法典2》预定8月6日在日本发售，X360独占，以全新引擎制作而成的新系统值得关注，游戏以爱、宿命、牺牲为主题，福山润、平野绫等担任角色配音，主题歌由GLAY演唱，相关战斗影像同时公开。

X360版的《铁拳6》预定2009年秋发售，游戏正式名称暂未确定。

《失落星球2》将主打4人合作COOP游戏，多人在线模式会是最大卖点，在冰雪融化后的星球上狩猎大型怪物，并公开了最新宣传影像。

《丧尸围城2》公开了首段宣传影像，同屏丧尸数量之多令人惊叹。

Tir-Ace与SEGA的RPG新作《永恒终结》预定2009年冬上市，游戏为非指令式战斗，角色可即时切换武器，同时公开新宣传影片。

《猎天使魔女》预定2009年秋发售，除了枪械的基本动作，游戏还会包含其他种类的各式武器，同时现场进行了实机试玩，游戏操作方式十分便利。

SNKP的格斗游戏新作《侍魂 闪》与《拳皇12》一同登陆X360平台，对应X360专用格斗摇杆，发售日未定。



↑《真名法典2》不仅是人设唯美，实际画面和战斗效果也同样绚丽无比。

《质量效应》日版确定5月21日发售。光环新作《Halo 3 ODST》2009年秋预定。

X360白金经典系列追加两款游戏《真三国无双5》和《生化奇兵》，2009年7月2日发售。

街机射击游戏《虫姫さま ふたり Ver1.5》移植X360，预定2009年内发售，价格未定。

《洛克人9 野望的复活》、《电脑战机バーチャロン》、《太空侵略者Extreme》、《泡泡龙NEO》、《饿狼传说 狼之印记》、《拳皇2002 终级之战》、《拳皇 SKY STAGE》、《最终幻想 水晶守护者》等大量XBLA游戏新作，配信下载日期均在2009年春至2009年秋。

发布会最后，作为压轴戏，泉水敬宣布《战争机器2》正式登陆日本市场，日版预定2009年夏季发售，结束了本次波澜不惊的游戏发布会。

本次发布会虽然没有什么猛料，但如此庞大的软件阵容也足以令人眼花缭乱，此前透出的游戏大作全部在此一并放出，不管是独占的还是跨平台的，对于现在的微软都是可以拿来一说的宝贝，期待今年E3会有更劲爆的消息放出。

HOT TOP GAME NEWS 新闻直击

●微软宣布了一款X360最新的捆绑主机套装，新版将包含精英版X360主机一台、《光环3》和《神鬼寓言2》游戏各一张，售价399美元，此价格与普通不带游戏的精英版主机相同，可以算是白送两款游戏大作的跳楼价，该版本限量供应，从5月起开始上市。

●SCEA公开了将于E3期间出展的部分游戏作品名单，其中包括《暴雨》、《神秘海域2》、《机车风暴2》、《白骑士物语》、《海豹突击队 布拉沃小队3》、《迷失世界》，预计此后还将有其他出展游戏公布。

●根据统计，SE于4月16日发售的蓝光电影《FF7ACC》首销量达到10万份，这其中包括普通版、PS3主机同捆版等各版本的合计销量，FF13试玩版的存在相信对此成绩做出了不小贡献。

●Ubisoft于4月23日发布了空战射击游戏《鹰击长空》的最新追加下载包《欧洲强袭》，其中收录了多款新式武器和尖端技术的新型战机，另一款游戏《终结战争》中的实验战机XA-20 Razorback也收录其中。本下载包暂时只对应XboxLive，价格400微软点。

●BANPRESTO运营的街机对战游戏《高达VS高达 NEXT》4月中旬进行了最新更新，原本仅作为敌方CPU专用的隐藏机体"强袭自由"追加为玩家可使用机体。此外，厂商还于4月24日召开了名为"NEXTダッシュキャンペーン"的对战大会，并为获奖者和参与者准备了丰厚礼品。

●SCE于4月21日开始了PSP最新系统版本的升级，升级后版本为5.50，追加了网络检索中可以搜索到游戏相关信息在网络浏览器中利用Trendmicro公司的网页安全服务，在PlayStation Network中追加Information Board选项等几种比较实用的新功能。

●SNKP宣布人气格斗游戏《拳皇》将推出射击类型的新作《KOF SKY STAGE》，原作中格斗家们将摇身变成发波、发火球、发激光的射击达人，在纵版射击舞台上展现各自的超人武功，游戏预定XBLA平台，配信日期未定。



←草稚京的超杀大蛇稚变成了大范围的【保险】，华丽之余，也雷得不轻。

SOFT 欧洲专讯

世界一级方程式官方游戏公布，两款新作待发 F109，F110引领赛车迷来到多平台游戏世界

本刊讯 英国Codemasters公司是F1赛车官方游戏开发商，近日该公司公布了F1赛车游戏最新作的动态，预定推出的两款新作配合宣传影像和官方网站共同亮相在赛车迷面前。

Codemasters公布了由他们开发的F1赛车游戏《F1 2009》将于今年秋季上市，对应平台为Wii和PSP，因为拥有F1的官方授权，这款新作将完全以新赛季的世界一级方程式锦标赛为蓝本，现实中的所有车队、赛车、赛道以及新技术都将完全忠实收录，其中包括KERS，光头轮胎和新空气动力学规则等今年最吸引人的新内容，常看F1车赛的玩家一定会非常亲切。对应Wii和PSP的本作将支持无线联机对战。


↑这是Wii和PSP版的画面，会模拟到什么程度呢？

此外，Codemasters还公布了《F1 2010》的消息，这款下一个年度的作品预定在2010年发售，将对应X360、PS3和PC平台，此作会运用三平台强大的网络功能，搭建充实完善的多人在线游戏功能。

照此看，厂商是准备把两款F1打造成面对不同用户层的游戏作品了，既不放弃Wii和PSP的低端用户市场，也积极开扩高清平台的高端用户市场，对于手握F1这个全球亿万受众品牌来说，所能开扩的前景是极具潜力的，就像EA手中的《FIFA》一样，此领域的标准将由其亲自确立，游戏素质不容马虎。

EVENT 日本专讯

调研——日本玩家最期待什么X360游戏？ 十款最受期待作品，日式大作仍是关键

本刊讯 X360在日本需要什么？日本玩家对X360又期待什么？这些恐怕都是很多人感兴趣并关心的话题，对于在日本的X360来说，如何满足日本玩家的口味实在是个比伺候皇上还麻烦的事情。

日本X360FAMI专刊近日做出了一项调查，询问日本玩家希望X360主机出现什么作品，结果显示，《最终幻想》、《怪物猎人》、《偶像大师》、《地球防卫军》、《女神转生》、坂口博信作品、高达游戏作品、《传说》系列、《灵弹魔女》续作和海外引进作品依次排在1-10位，这其中包括还未登陆过X360的一些日式游戏知名品牌，以此可看出，日本玩家对X360的期望和PS3等日系主机并没有什么区别，传统日式大作仍然是X360今后需要努力的方面。另外调查还显示，X360在日本男女玩家比例极度失衡，男性玩家占到了94%以上，而女性玩家仅仅只有5%略多，玩家年龄层也大多是20岁以上的大龄玩家，这种非常明显的男性化、大龄化现象，也是当今X360在日本所处地位的一个最好的侧面见证。


←地球人都知道FF这样的游戏对于一部在日本的主机意味着什么，日式游戏大作永远是日本成功的决定性砝码。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

●5pb宣布将推出恋爱游戏名作续篇《秋之回忆6 Next Relation》，对应平台为PS2和X360，这也是系列首次在跨世代的平台上推出，新作将以前作《秋之回忆6》的半年后为舞台，讲述夏天新的恋爱故事，本作的人设依然沿用前作的风格。

●任天堂预定将于5月3日推出一款新的NDSL套装，以纪念即将到来的5月10日母亲节，套装整体以浅绿色调为主，包含浅绿色NDSL主机一台，游戏《个人训练 厨艺》一款，还有一个同样风格的主题钱包，实乃送给妈妈的最好礼物，这款套装售价159.99美元，可以从Best Buy等网上商店进行订购，或者在专卖店提前预约。

●SEGA于4月23日通过PSN对《龙如3》进行了第九次更新，内容是遥的一身泳装姿态的换装，这也是该作进行的最后一次在线更新。

●MMV于4月22公布了一份面向玩家的谢罪声明。称对4月9日发售的Wii游戏《胧村正》低估了销售预期，导致出货量过少，致使很多地方的玩家根本买不到这款游戏，该作品首周销量不佳就是由于这个原因，MMV承诺将在最短时间内补足缺少的货源，以满足广大玩家饥渴的心灵。

●日本日本FALCOM公布了对应PSP的ARPG《伊苏1+2》和《伊苏SEVEN》的发售日，前者将于今年7月16日发售，后者则为9月17日，价格分别为5040日元和6090日元，两作的预约特典均是豪华的原声音乐CD和珍贵的《英雄传说7》极秘设定资料画集，里面包含了关于新作的最新情报。

●KONAMI宣布将于6月18日发售《合金装备4》的廉价BEST版，价格3990日元，对于还未购入本作的PS3玩家来说是个福音，以目期来看，小岛秀夫很有可能会在6月同时公布由其开发的新作，我们不妨一并期待一下。

EVENT 日本专讯

SQUARE·ENIX收购Eidos 《古墓丽影》等世界品牌归于帐下

本刊讯 SQUARE·ENIX于4月23日召开战略说明会，宣布正式收购英国游戏发行商Eidos，该公司成为继TAITO之后SE又一家子公司，同时，和田洋一将出任该公司会长一职。

自从去年SE收购TECMO之事泡汤后，SE一直在寻找新的收购对象，Eidos于是成为了最有希望的目标，从去年底开始SE就与Eidos方面进行过多次谈判交涉，并于今年2月12日得到了Eidos董事会对收购事宜的一致通过。


↑和田洋一的表情不知是在笑还是在哭，今后他肩上的担子更重了。

Eidos这家位于英国的游戏发行商，曾经是享誉全球的PC游戏和家用游戏双料大厂，旗下拥有包括《古墓丽影》在内的大量世界知名品牌，也曾经靠着这些品牌创造过无数辉煌，可自从2000年以后，《古墓丽影》系列的销量却每况愈下，玩家对于该品牌的口碑也越来越不尽如人意，品牌价值相对以前也降低了许多，一身财政赤字的Eidos因此陷入了困境，该公司近年来也一直在寻找解决问题的方法，直到SE向其抛出橄榄枝。

本次正式成为SE旗下的一员，以往未在日本发行的游戏将陆续推出日本本土化版本，根据和田洋一的说法，Eidos的经营团队将暂时保持不变，今后将由SE主导品牌作品的全球发行，目标实现每作200万以上的销售目标。关于品牌的增效问题，集团目前正在着手规划对策，《古墓丽影》今后的命运，且看SE将如何掌控。对于现在自家的经营状况都不如以前的SE来说，手握一个已经没落的品牌公司，今后的运营之路会十分曲折，《古墓丽影》系列并非SE擅长的领域，如果要利用Eidos走向世界的话，这条路还真的不好走。

EVENT 日本专讯

冷饭新炒，Wii《怪物猎人G》发售 官方开放14日线上免费试玩

本刊讯 CAPCOM于4月23日正式发售了Wii版《怪物猎人G》，配合这款新平台的移植作品，官方为玩家准备了为期14日的免费线上游戏，并依次释出了追加任务的下载。

虽说是超级冷饭，但CAPCOM却对本作发售后的后续支持相当重视，在游戏正式发售后，只要玩家通过Wii的网络登陆官方服务器，注册一个属于自己的游戏ID，就可以不花一分钱获得14天的线上游戏权限，在14天内不管是玩什么线上任务都是自由的，还可以参加由官方举办的线上狩猎活动，14日期限过后，玩家需要用Wii点数购买包月的游戏券，共分30日、60日和90日三种，90日只需花费2000Wii点，折算人民币约140元，此价格对比PC版的《怪物猎人F》收费要便宜很多。同时，CAPCOM在发售当日就开放了首个官方下载任务，预定4月23日至5月7日释出全部13个追加任务。

以此来看，CAPCOM在Wii上推出的这款《G》的确带有非常强烈的探路色彩，从该作的公布，到其后的宣传，再到今日的发售，一系列举动都是为吸引尽量多的玩家来参与游戏，体验Wii平台《怪物猎人》的感觉，以在最短时间内将系列传统玩家捆绑在这个新平台上，本作的运营结果，肯定会对日后《怪物猎人3》的运营提供宝贵的经验。转换新平台的《3》是否能够真正成功，这款《G》会起到指路明灯的作用，在《G》中捆绑销售《3》的DEMO，就是最好的例证，期待官方日后公开《3》的进一步消息，保持玩家对新作的信心与期待。

↑这款四年前的游戏拿大今天再来卖一遍，《生化危机》的风气果然传染了过来。



国内电玩零售市场现状冷眼旁观

又是一年劲风起!!

又是风声最紧的时候？

北京的春天，往往是晴天多，雨天少；刮风天多，无风天少。每年的四月是北京春天的黄金时期，三月份依然寒冷未消（今年天气反常了一些，三月偶尔出现了近30度的高温），五月份却已经进入初夏的前奏，只有四月的气温让人觉得春天的存在。但是春天并不安静，下过一场雨之后，大风便随之降临。还好现在首都的绿化工作比以前有进步，老舍先生笔下描绘的卷起沙尘暴的那种风也不常出现，但是走在上班的路上的人们依旧可以感觉到风力的强大。到得单位，同事们聊天的话题中总少不了大风。这一天大家正在聊风的时候，某人突然问了一句："知道吗？这两天鼓楼那边又在查水货盗版。"此时笔者的思绪正随着窗外的杨絮柳絮化作千风四处飘舞，突然被这句话拉了回来，是啊，游戏市场整顿，每年都有这么几次。游戏店头的风声在刮大风的时候紧了起来，说句迷信的话，不是没有预兆啊。不过玩笑归玩笑，作为一名玩家，在这个时候，最关心的话题自然是"怎样才能买到游戏和游戏机"。究竟我们身边的这个游戏市场，是个什么样子呢？

非常环境中的非常商业

电子游戏进入国内已经有20多年，各地的游戏商也做了差不多20多年。从最初在百货大楼中的零售柜台，到各种大小规模的游戏专卖店，贩卖电子游戏产品的游戏经销商，在这20多年中几起几落。最初的游戏机和其他电子产品一样，是作为一种舶来品进入国内的。在20多年的时间里，国内的游戏市场经历了水货——仿制品——水货和仿制品并行的过程。当游戏机在国内玩家当中普及起来的时候，来自港台与内地的各种仿制游戏机（被称作"兼容机"）和无授权复制的游戏卡已经充斥了我们的市场，这种非正规的市场发展至今，成为国内游戏零售业的基本形式。

国内游戏市场的特殊环境，使游戏商人的经营理念与国外的游戏店铺有很大不同。盗版软件和山寨周边是国内游戏店的主要利润来源，这些利润来自玩家的消费，最终的受益者却不是游戏公司，而是制售这些产品的人。游戏主机硬件利润微乎其微，即使国内游戏机卖得再多，真正制造软硬件的海外游戏公司从这个市场中也得不到什么利润，他们对于侵犯自己知识产权的中国游戏市场自然没有什么好的评价，当国内的游戏市场像雪球一样越滚越大的时候，他们就会想方设法为自己讨还公道——于是官司打起来，整顿搞起来了，国内游戏商人们一本万利坐地生财的日子也一去不









找不到位置的"正规"市场

日本欧美的游戏商每当看到中国巨大的电玩市场充斥着水货和盗版的局面，感觉就像大灰狼抓到一只肥刺猬一样，虽然肉在眼前，但是就是没地下嘴。万般无奈之余，他们只好找到有关部门要求进行清理整顿。但是每整顿一次都只管一时的用，过不了多久该什么样还什么样，他们也是干着急没办法。

为什么外国游戏商要求中国整顿自己的游戏市场？无非是因为他们也想把自己的产品引进到中国这片具有巨大消费潜力的土地上。按理说，游戏机这类产品的进口和其他电器一样，只要在国内找个代理，之后就是谈引进，谈好之后找有关部门审批，如果批下来，那么各地的市场上就会出现这种产品；批不下来的话只好继续申请，继续等批。申请了很多次还批不下来的话，这代游戏机淘汰了，就只好把下批主机拿来报审……在90年代之前，这样的情况还不存在。因为国内玩家玩的都是组装的游戏机，国外的原装货基本上进不来，到了90年代后期，一些游戏机在国内取得了代理权（如四通代理SS、万信代理GB、奥迪代理GBC），但是因为盗版软件猖獗，基本上都是只卖硬件不卖软件的。到2000年之后，由于玩家群体的变化，国际游戏市场发生了萎缩，任天堂、索尼等公司终于打算正式进军中国内地，开拓这片市场。他们的目的很明显：这次进入中国要摆脱过去"只卖硬件不卖软件"的模式，从盗版商口中抢夺市场份额。为了做到这一点，各大主机制造商想出了很多不同的手段：主机加密，软件防盗版，主机兼容性限制，降低正版价格，同时防止中国版软件外流……如此等等，可以说针对中国内地这个特殊市场，该做的他们都做了。但是这样做出来的游戏机在玩家眼中也变得怪异无比。就拿50009型PS2来说，本来中国的电视制式是PAL-D，所以对应中国地区的PS2也应该是PAL制式的，与欧洲制式相同。但是港台地区的PS2制式都采用了和日本相同的NTSC-J，加上国内彩电基本上已经实现了全制式兼容，因此50009也使用了NTSC制式。但是考虑到不能让50009运行水货软件，SCE专门为这台主机设计了一个NTSC-C的制式。于是50009不能使用其他国家地区的正版软件，它的软件也不能给别的地区的主机使用。这种设计让以前拥有正版PS2游戏的玩家没法玩，只买盗版不买正版的玩家更是对这台主机一点兴趣也没有。久而久之，这台机器无人问津，直到2005年的时候出现了"大龙"直读，完美地解决了50009的读盘问题，这些积压已





复返了。不过只要市场存在，干这一行的人就不会消失。因此国内的电玩商业虽然几经打击，但是每次都是春风吹又生，迈步从头越的景象。而且随着国内游戏市场消费水平的提高，游戏市场也呈现出不同于往日的局面。原装主机、正版软件、正版周边（当然绝大部分是水货）与各种山寨主机、盗版软件、山寨周边并存，形成了层次分明的高中低端游戏消费结构。对于这样一个市场，如何管理成为一个令有关部门头疼的问题。

关心市场的有关部门

"有关部门"大概是我们平时在新闻中听到的出现频率最高的词汇之一。中国的游戏市场受国情影响，纷乱复杂。究竟什么部门能够对这个市场进行管理呢？答案其实说来也简单：很多部门联合管理。至于这些部门究竟具体到哪个单位，实在不好说。我们就以目前见到的比较有说服力的文件作为例子来看一看。根据2000年国国务院办公室发布的第44号文件《国务院办公厅转发文化部等部门关于开展电子游戏经营场所专项治理意见的通知》，文化部、国家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局，都在有关部门的范围之列。因为电子游戏是一种新兴产业，国家没有专门为这种产业设置专属行政部门，但是可以让各部门联合监督。毕竟接触游戏的人大部分是青少年，关心一下未成年人的成长是很必要的。中国的游戏市场需要规范和整治，引导这个市场朝着健康方向发展，成为摆在各级有关部门面前的一个重要任务。

目前国内还没有针对电子游戏生产和销售的专门法律。有关部门对于国内游戏市场整顿的依据来自知识产权法律（如著作权法、专利法、商标法）、知识产权行政法规、知识产权地方性法规、自治条例和单行条例，以及知识产权的司法解释。在刚才提到的2000年国发44号文件中，对于电子游戏的经营管理有如下文字："自本意见发布之日起，面向国内的电子游戏设备及其零、附件生产、销售即行停止。任何企业、个人不得再从事面向国内的电子游戏设备及其零、附件的生产、销售活动。……除加工贸易方式外，严格限制以其他贸易方式进口电子游戏设备及其零、附件……其产品只能返销出境；逾期不能出口的，由海关依法予以收缴，或监督有关企业予以销毁。各地海关要加大查验力度，实施重点查控，坚决打击通过伪报、夹藏等方式走私电子游戏设备及其零、附件的非法行为。"

根据这个文件的精神，国内的电子游戏产品的生产、销售是没有法律保障的，尽管任天堂、索尼和微软在中国都有工厂，我们玩到的水货主机都是Made in China，但是这些产品都是只能销往国外，不能在国内正式销售的。而通过各种渠道进入内地的"水货"，属于被打击的走私行为，盗版软件就更不必说了。所以每次上级部门对游戏机市场进行整顿，都有着充足的理由，整一次管用一段时间，屡试不爽。

那么又有人要问了：为什么游戏市场如此没有保证，做游戏机生意的人还越来越多呢？其实说来也很简单：政策是死的，人是活的。首先国内存在着一个巨大的电子游戏消费市场，玩家没有千万也有几百万。你要把所有卖游戏的商店都取缔了，让全国玩家当作从来没有电玩市场，那是不可能的。何况卖游戏的商家也不是沿街叫卖的无证商贩（在街头抱着小孩卖光盘的除外），人家合法经营照章纳税，为繁荣社会主义市场经济做出巨大贡献，钱也不少交，腿也不少跑，你不让人家做，那是不合适的。但是尊重和保护知识产权也不能停留在一句口号上，每当日本的游戏商来告状的时候，有关部门就必须针对目前存在的问题采取措施，打击走私和盗版，确保游戏厂商的利益。这些年搞下来，有关部门对游戏市场的管理基本上就按照每隔一段时间整顿一次的方针执行着。

享受环境的幸福玩家们



中国最早的游戏机玩家差不多是和国外同时出现的。虽然中国没有赶上70年代游戏机诞生的时机，但是自80年代之后，随着游戏机的引进和电子计算机的发展，国内的玩家们数量急速增长。从游戏厅到包机房，到处都是年轻人和不太年轻的人。最早一批发展起来的玩家，以70后和80后人群为主体，也有岁数更大一点的人群。随着人民生活水平的提高，各家各户的家用电器越添置越多。在有了电视机、电冰箱、洗衣机、录像机等"大件"之后，比较富裕的家庭开始把游戏机作为买给孩子的礼物。到了90年代初的时候，国内最早的家用游戏机玩家群已经十分壮大了。

与此同时，电子计算机也开始在国内普及。小平同志的一句"计算机教育要从娃娃抓起"给当时中国的孩子们带来了接触信息技术产物的机会，微型计算机教育在学校中开展。在20年前，"电脑"还是一个十分新鲜的词汇，但是并非所有人都可以接触得到，因为当时一台电脑的价格顶得上一个工薪家庭一年的收入，家家户户拥有电脑，在当时看来，难度似乎比愚公移山低不了多少。不过世事难料，在摩尔定律的帮助下，计算机的价格一年比一年低，普及量一年比一年大，后来人们都直接称其为"电脑"，而不是"电子计算机"这样专业的名词了。个人电脑逐渐从昂贵的办公用品变成了许多家庭的娱乐平台。网络的普及使计算机用户在短短的时间内增长了N倍。远的不说，中国的网民数量从2006年的1.23亿增长到2008年的2.52亿，已经超越了首倡"信息高速公路"的美国，成为世界互联网用户第一的国家。网络游戏和单机游戏在中国都有巨大的市场，但是长期以来存在的各种痼疾使整个市场处于一种不健康的状态，玩家们享受到的服务得不到应有的保障，商人们从玩家身上得到的利润，也不会被投入到游戏的制作中。但是大家对这种情况也早就习以为常了，反正目前这种市场不会改变，那么只有去适应，去享受。

在国外玩家的眼中，中国玩家是很"享受"的。首先玩家们不必为买游戏支付知识产权的费用。早期的游戏卡价格只有100多元，而且一般都是合卡，带至少4个游戏，与国外的正版游戏相比，一个游戏就折合人民币三四百元，四个游戏就要在千元以上。虽说一百多块在当时也不是个小数目，但是的确算得上全球最便宜的了。到了光盘时代之后，游戏软件的价格随着介质成本的降低而一路狂跌。买一个盗版游戏的成本比过去低了很多。最初盗版光盘还是很贵的，动辄几十元。但是随着盗版生产线在国内的增加，光盘的价格也从最初的几十块一张跌到5块左右，从此之后买盗版的玩家们获得了一个"五元党"的光荣称号。

自从进入"五元时代"，玩家们对于游戏软件的投入就十分稳定。买PS盘的时候是5元一张，到了DC、PS2的时候是5元一张，到了Wii上还是5元一张（Xbox360因为使用DVD-9，所以价格上稍微多两块）。而随着网络的普及，下载游戏成为流行趋势，PSP的记忆棒和NDS的烧录卡成为玩家们必备的软件承载工具。而使用光盘的电视游戏主机也出现了把游戏拷贝进硬盘游戏的方法，从PS2的HDL到Wii的USB Loader，莫不如此。玩家只需要一次消费，今后所有的游戏都自己解决了。网络使玩家们的消费观念发生了改变。固然在国内也有不少以收集正版游戏为荣的玩家，但是游戏收藏毕竟不同于普通的游戏消费，买了正版游戏供起来不玩，或者收藏正版游戏自己私下还是玩盗版，这种消费观念与国外的玩家依旧存在着较大的差别。更何况，现在国内玩家斥重资购买的原版游戏和主机，都是通过非常规渠道输入到国内的"水货"，虽然说这些产品确实使国外的游戏商得到了一些利润，但是玩家却得不到相应的保障。对于买水货的玩家来说，这是不公平的。

写在最后的话

这些年来，随着经济的发展，时代的推移，越来越多玩游戏的人有了自己的收入，玩家们对于游戏的负担能力增加了，他们对于游戏知识产权的意识也比过去提高了很多。购买游戏是精神生活的消费，玩家们对于自己精神生活的要求比过去提高，更多的人期待着一个正规市场的形成。一切希望都是美好的，但是希望的实现依旧需要时间。现在的国内市场与10年前、20年前相比，都有了不小的变化，谁知道再过10年之后又有什么变化呢。套用有关部门推广的"健康游戏忠告"中最后一句话，合理安排时间，享受健康生活。这两件事情应该是所有玩家都能做到的。 □ 文/猴子

久的机器终于卖了出去，但是同时出品的正版软件，却都被压在了仓库里。

神游科技一开始设计了使用烧录方式存储游戏的"神游机"，但是效果不好。后来引进任天堂的掌机时，神游吸取经验教训，恢复了过去国内代理商只卖硬件，不卖软件的策略。说神游不卖软件其实也有点不公正，无论GBA还是NDS（iDS），上面都有一些正规的正版软件推出的，但是这些软件的推出速度太慢，在价格上也不占优势，所以基本上处于聊胜于无的地位，大部分的玩家玩的都是D卡，乃至后来的烧录卡。



↑中国的游戏市场是繁荣而无序的。

对于来自日本美国的游戏硬件商来说，把游戏机带到中国是一件很难办的事情。一方面，引进和审批方面困难重重；另一方面，没有软件的市场是无法给他们带来利润的。尽管神游申请Wii的产品许可证在07年就批下来了，但是到现在行货都没有动静，虽然传闻类的消息很多，但是最终还是没有推出的迹象。因此在最近一两年原本雄心勃勃的索尼和任天堂都对中国内地市场失去了兴趣。当国内山寨厂家制作的"威力棒"卖到日本的时候，神游的Wii何时进入内地还是个未知数。令人头痛的是，这样尴尬的局面还将长期存在下去。

电软视点

“GTA杀手”实为NDS？唐人街销量“血战”

前两年，业界曾经很盛行“XX杀手”这类词儿，虽然很大程度上是作为厂商们对新作炒作的噱头，倒也颇能吸引玩家们的眼球。然而不知大家注意到没有，似乎根本就没听说过有哪个游戏敢说自己是“GTA杀手的”——至少在小编的记忆中，是没有的，由此可见GTA的地位和无可挑战的超高素质。然而，如今“GTA杀手”终于出现了，不是作为一款游戏，而是作为一台主机：NDS！

大跌眼镜的首周销量

今年3月底，NDS游戏《横行霸道·血战唐人街》在欧美地区正式发售，你猜它的首周销量有多少？先看看硬件基础，NDS全球总销量已经突破1亿，GTA呢，基本上可以说是“千万级”的怪物级软件，将它们两者相综合，要我说，这首周销量保守估计怎么着也得百万吧？什么，不到？行，那我再砍掉一半，五十万？不到？二十万？还是不到？！

估计谁也没想到，本作在美国的“首周”销量才不到7万份——这个“首周”指的是游戏发售所在的那个星期，如果按“发售后七天”的“首周”来算的话，则是8万7千份左右。

不得不说，这个成绩实在是太出人意料了，这要是换了别的一款什么游戏，这个销量也就罢了，甚至可以说是值得弹冠相庆的事儿，可换成了GTA，可就真无法让人接受了——估计绝大部分人得知此消息后的第一反应就是“不可能吧？！”，或者“NDS果然是三坟机啊…”

三坟机，杀你没商量

在此之前，EEDAR的分析师Jesse Divnich曾经就本作的销量做过预计，当时他给出的结果是“20万”——这是在他充分考虑到本作是DS上第一款真正意义上的M级游戏，以及DS用户群等方面所做的悲观预测，没想到的是，实际情况比他的预期还要更为悲观，甚至有人用“惨淡”一词来形容。

其实任氏主机中一直有个明显的问题：真正大卖的作品往往以老任自社的作品居多，第三方厂商的作品则鲜有销量过百万的，这种情况在NDS和Wii这两台主机上表现得尤为明显，例如NDS销量TOP5的游戏全都是老任自己的作品。毫无疑问，这两台主机的硬件销量取得了巨大的成功，而且在新用户群的开拓上也有上佳表现，然而这也导致了它们的用户群已经与“传统玩家”有较大的不同了，不少传统大作的销量在NDS和Wii上都吃过闭门羹，GTA并不是第一个。

我们相信它能够长卖

尽管如此，任天堂北美分公司副总裁Steve Singer表示“我认为从策略上讲本作是一款相当重要的游戏，因为它有助于告诉人们一个信息：就是M级游戏也能够登陆NDS。”事务副总裁Denise Kaigler也表示“记住，许多NDS游戏都有着非传统的销售模式，不少NDS游戏都有这个特点，就是能够长卖，它们能够长期销售一段时间，而不是仅仅一个月。NDS版《使命召唤4》就是一个很好的例子，其首月销量只有3.6万，但到目前为止已经有接近50万销量。血战唐人街是一款伟大的作品，并且获得各方媒体的高度评价，我们期望它能够继续卖得好，并遵循这个长卖规律。”

GTA罪恶都市故事前四周销量

Sales History

Region	Japan	America	Others	Total
Total Sales	0.05m	1.43m	1.89m	3.37m
Week 1	14,506	50,670	78,539	143,715
Week 2	6,774	33,670	51,667	92,111
Week 3	5,168	24,841	37,737	67,746
Week 4	4,276	25,094	37,740	67,110

很明显，任天堂方面希望通过本作的发售向厂商和玩家们传达这样一个消息：DS上也可以制作/玩到M级的成人游戏，他们同样也不希望本作销量不佳。

GTA血战唐人街前四周销量

Sales History

Region	Japan	America	Others	Total
Total Sales	0.00m	0.20m	0.14m	0.34m
Week 1	n/a	68,611	46,351	114,962
Week 2	n/a	40,562	38,688	79,250
Week 3	n/a	34,159	35,041	69,200
Week 4	n/a	52,154	23,769	75,923

也许有人会对老任的“长卖”说法嗤之以鼻，认为这不过是为了粉饰其辞而已，然而小编在查询过PSP版两款GTA作品发售后的各周具体销量数据才发现还真有其事。

以PSP版《横行霸道·罪恶都市故事》为例，其在北美的首周销量也只有区区5万份，而且接下来几周的表现也都不如这次的血战唐人街，然而其最终全球销量为337万份（其中北美地区143万份）！

血战唐人街头四周的销量比罪恶都市故事要好，如果以此来推断的话，最终销量确实还是会相当不错的——首周不到10万份的销量确实容易让人产生错误的判断，只有认真对比后才会得出更加可靠的结论。　　□文/北斗

电软视点

四月和风醉樱花——和风游戏小谈

和风，是指日本风味、日本式的意思。例如从西方传过来的事物叫做“西洋风”，从中国传过去的就叫做“中国风”。因为日本称自己为“大和”民族，所以就出现了很多所谓“和风”、“和味”、“和式”的东西了。例如“和风音乐”、“和味饮食”、“和式喜好”等……这里我当然所写的是“和风游戏”。



对于游戏来说，最能吸引我的就是和风类型。而且特别是喜欢古典和风游戏，不得不佩服日本厂商能将古典民族文化，通过游戏来演绎得如此的美伦美奂。本月MMV公司推出的《胧村正》就是近期和风游戏的代表，还有令人很难忘怀的当然是四叶草06年4月推出的《大神》。但纵观整个业界，能将和风味道演绎的十分正宗的厂商并不多，能称得上精品的作品除了《大神》和《胧村正》以外，恐怕就只有KOEI的《战国无双》系列了。

与《战国无双》这种写实派的动作游戏相比，《大神》和《胧村正》则是有别于一般游戏的拟真风格或者是卡通风格，其画面是以特殊的水墨着色所构成，呈现出日式和水墨画独特的风格与笔触，玩家在中可以欣赏到宛如会动的水墨画般的游戏画面演出，加上充满和风的配乐，交织成风格独特的作品。也就是说，不管是写实风格还是水墨风格，和风游戏的标准就是首先要求在画风和音乐上具有浓郁的日本古典气息。如果你是行家，听过《战国无双》系列中，太鼓、三味线等日本传统民族乐器的演奏，你就会发现，KOEI绝对是游戏界对日本古典文化研究最深的。

除了KOEI，对于日本古代文化颇有研究的应该是From Software，其推出的《御伽》、《天诛》、《义经英雄传》也都承袭着浓郁的和风。除去画面、音乐等外在的事物先不谈，一款和风游戏必须具有日本古典传统的要素在其中，才能让人一下就判断出这是一款和风游戏。首先玩家所使用的武器必须是日本的民族武器，例如太刀、剃刀、



忍刀、十文字枪等等，这点无论是《胧村正》、《天诛》、《战国无双》或者其他和风游戏中都是共通的，接着就是除了传统兵器以外，还要有上古传说中的“三灵剑”或者“三神器”，再或者“天下五剑”登场。这其中最著名的当然是“草剃剑”和“童子切安纲”了，这两把剑几乎可以说是任何一个古典和风作品中都会登场的神兵，《大神》、《御伽》，就连《决战》这种战略型游戏中也不会放过。

然后就是登场的角色类型，武士、忍者、艺伎和百鬼绘卷中的妖魔鬼怪也是必不可少的元素。像天狗、河童、雷神、天照等神仙魔物的出场频率一点都不比人低。可以说，和风就是建立在诸多日本传统文化基础上的。用心体验和风游戏的话，就能对日本传统民族文化有不少的了解。而且日本人对忍者情有独钟，忍者几乎是和风游戏中的必备元素。不管是主角、是BOSS、是杂兵，甚至是路过打酱油的，或多或少，在游戏中你都能见到他们的身影。From Software预定6月11日发售的PSP新作《走自己坚信的路》，是一款以日本江户时代为舞台的纯和风益智游戏，玩家将扮演忍者“胧身的疾风丸”，为拯救被绑架的公主“真奈姬”挑战妖术集团。游戏的关卡采用浮世绘风格背景，玩家需要开动脑筋运用疾风丸的分身术解开关卡中的谜题，喜欢和风游戏的玩家一定要尝试一番哟！

□文/七曜



疾风流言帖 vol.33

关心主机销量的玩家一定注意到，这个世代的家用机平台竞争已经形成了一个稳定的体系，除了老任在他人无法企及的领域常笑外，PS3和X360各自拥有着日本和北美两个地区的优势地位，偏向平衡的欧洲将成为今后两家争夺的焦点，这不，几名大嘴的口水战先打起来了，这个业界真是有趣。

□责编/翅膀

零售商传闻今年E3将有任天堂神作公布

60 可信度

任天堂虽然一向不参加日本的TGS，但对美国的E3展可是最为热心的常客，近日来自北美零售商GameStop的消息，任天堂很有可能将在今年E3期间公布一款神秘游戏大作。

GameStop的官员在4月初接到了来自任天堂的通知，提醒他们及时整理各零售店的货架，清理不必要的积压货物，准备迎接年底任天堂的新游戏作品，以免到时没有地方存放。对于这种提前预定架位的举动，GameStop的官员认为比较少见，任天堂很有可能怕新作上市时因货架问题，导致出货量不足的现象，以此看出任天堂非常看重这款作品，时间推算今年E3展上就会公布这款游戏。任天堂之前确认的《Wii Sports Resort》将在夏季上市，会是这款作品吗？还是其他什么神秘新作呢？

《战神1+2》将高清化？SONY询问玩家意向

40 可信度

最近SCEA通过电子邮件的形式，对北美的PS3用户发出了一封信函，调查玩家们希望《战神3》限定版中包含什么内容，高清版《战神1》和《战神2》的选项也包含在其中。

这份问卷是关于《战神3》相关赠品的，征集玩家最希望得到的内容，其中包含游戏原声CD、漫画音乐小说、设定画集、纪念T恤等传统的东西，不过最引人注意的还是BD版《战神1》、《战神2》一项，让人觉得非常意外，SCE真的有意将PS2上的两作高清化作为赠品推出吗？如果成真那确实是玩家们的福音。又或者是，SCE是在以这种方式试探玩家对于PS2游戏的意向，如果得到足够多的支持，不排除将PS2游戏通过PSN提供下载，以解决PS3兼容PS2游戏的问题，毕竟PS2游戏还是很偶市场的。

收购Eidos只是个开始 以后还将买下更多公司

70 可信度

SE花费8430万英镑收购Eidos是近期最热门的话题，不过SE的胃口似乎还远未填满，为了进一步向世界范围扩张，SE计划今后将继续收购更多公司。

SE社长和田洋一表示，日本游戏业界现在已经全面落后于西方的同行们，不论是开发技术还是经营理念，都已经陈旧发霉，这全部要归咎于过去5-10年中日本业界的固步自封，整个业界既没有新人才也没有创意，面对西方的态度都是排外仇视，造成越来越落后。SE就是为了追赶西方的先进开发脚步，以收购的方式扩张自己的经营领域，Eidos将是迈向英国和国际市场的第一步，两家公司的结合会为SE扩张海外提供良好的平台，在今后的日子里，随着海外经营的不断深入，SE还会收购更多的公司来扩展全球范围的市场，祝SE能够一路顺风。

传言微软正在酝酿新一轮全球裁员计划 并随后新增XboxLive新型VIP级会员服务

50 可信度

经济形势不景气首先最倒霉的就是企业的一般员工，在微软公司已经在全球范围进行裁员之后，分析师指出微软很有可能再次大规模裁员，数千名微软职工将因此下岗待业。

分析师Sid Parakh在一份投资报告中表示，通过多个渠道得到的消息，微软公司正在着手新一轮的企业内部重组，以适应当前持续低迷的市场环境。微软曾经在今年1月裁减过1400名员工，并宣布将在未来18个月内裁减5000个工作岗位，眼看着2009年已经过去了4个月，世界经济形势依然不容乐观，各个部门的市场销售都不尽如人意，美国投资公司Thomas Weisel就曾警告说，微软公司的整体全球洋业绩将达不到原先的预期，微软将为此再次被迫裁掉大批在岗的员工。

此外，有消息称微软正在筹划一项XboxLive的新计划，是有关会员服务的，据称LIVE将新增一个被称为VIP会员的新会员等级，即超越金会员之上的更高层次会员级别，VIP会员除了拥有金会员的全部权限外，还增加了一项特别的配对选项，利用之可以自由邀请其他银会员加入在线游戏，并可以把自己的数据存放在网络中，这些新功能暂时还处于未确定阶段，如果此事成真的话，相信又会吸引大批玩家加入到VIP行列中，微软又可以从中得到更多创收了，祝收钱计划一帆风顺。

你们想要ZOE新作？我就给你做 小岛工作室人员暗示新作可能性

50 可信度

除了《合金装备》系列外，那款浮游机械驾驶的动作射击游戏《ZOE》也是小岛工作室的另一代表作，根据相关人员的说法，未确认浮游快感的新篇很快就会到来？

在最新一期的MGS podcas中，小岛工作室的开发人员谈到了很多关于《ZOE》系列的内容，从属于KONAMI小岛工作室的Aki Saito在谈话中透露到，小岛工作室并没有忘记《ZOE》这个深受广大玩家喜爱的作品，之前也曾计划过开发相关新作，只不过工作室包括小岛本人在内，过去几年中都一直忙于《合金装备4》的制作，因为这部作品实在太过重要，人力和开发资源全部都投入到了其中，一切额外的工作都对其进行了让路，所以像《ZOE》这样的作品均被搁浅了下来。现在《合金装备4》全球已经售出500万套以上，小岛工作室也将之前准备中的一些新作品计划陆续拿了出来，手机版的MGS新作即是其中一环。

Aki Saito表示，如果确实有非常多的玩家期待看到《ZOE》的续作，那他们肯定会考虑提高《ZOE》的项目开发优先级，玩家的反馈会影响小岛工作室今后的动向。

PS3已经成功掌控了重度玩家群体 下面就是要向轻度品牌休闲地带发力

SONY硬件市场总监John Koller最近公开表示："PS3目前已经成功俘获大量核心玩家群体，市场上主要是核心玩家在买PS3游戏，今后SONY将更重视轻度玩家群，运用PS2沿袭到PS3上的多人同乐游戏，来吸引更多休闲玩家来到PS3行列中来。"

——他说的并没有错，不过"轻度玩家群"指的是什么呢？如果是任天堂那些的话，可不是几个游戏能改变的，人家老任靠的可是全天候的休闲战略。

X360在北美市场已经彻底完胜PS3 下一步将投入欧洲市场扩大领先优势

微软Xbox部门欧洲副总裁Chris Lewis接受媒体采访时表示，"北美市场X360与PS3的竞争已经结束，X360获得了完全胜利，我们在这个市场上已经没有什么可做的了，下一步就是花更多精力投入到欧洲市场，争取在这个极为复杂的市场上扩大我们的优势。"

——自信十足的说法到是没有错，到是欧洲市场确实值得微软好好搞搞了，PS3在欧洲的人气不断上升，想拿下这块全球第二市场并非易事。

经营上我们与Eidos的问题是一样的 我们的游戏，开发周期实在太长了

SQUARE・ENIX社长和田洋一在收购Eidos的战略说明上表示："在企业经营上，其实我们与Eidos存在一个共同的问题，就是游戏开发周期太长，一个产品需要预算方面的限制，而我们在这方面还需要进一步规划，在面对全球市场开扩发展方面，我们和Eidos需要面临的挑战都一样。"

——和田洋一终于开口承认这个问题了，对比欧美的游戏开发商，SE可算是日本厂商开发周期过长的典型，《战争机器》都出了两代了，FF13还远在天边，和田应该跪下谢罪。

你们不要搞错，PS3游戏卖得更好 装机量上市日期都要考虑进去才公平

SONY市场部高级副总裁Peter Dille近日对记者表示："如果把X360提前上市一年和全球装机量占优的因素考虑进去，PS3的软件销售比率是更好的，因为双平台的游戏X360版没有达到PS3版的两倍，《街霸4》只比PS3多卖了44000套，《横行霸道4》、《生化危机5》同样如此。"

——有道是嘴长在人身上，话怎么说都能给说圆了，折算装机量的话确实PS3版比率更高一些，不过这显然不科学，微软更不会承认这种算法，反正，SCE还是多在主机销售上下些功夫吧。

电软视点

驳——“日本网站讽刺中国山寨”事件

“看看中国人吧，如此明目张胆的仿造我们的科技成果，还如此大言不惭的在市场上宣传销售，称是中国人的骄傲，真是太没有廉耻了。

中国人的祖先最擅长的是什么？是创造，是发明，这些都是我们日本人曾经敬仰学习的东西，但再看现在中国人，除了仿制伪造之外把老祖宗的传统都给丢了，庆幸的是，我们日本人没有把这种龌龊的东西也给学去。”

——引自日本某网站新闻报道

原文连接：http://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20090402-00000122-scn-cn

以上是4月初一家日本网站刊登出的消息，矛头指向的是一台由中国商家推出的“POP”掌上游戏机，很明显，这台掌机外观模仿了PSP的造型设计，也就是我们老生常谈的“山寨”，本来这种东西早已见怪不怪，也就是苦笑一声的事，不过这话放到日本人嘴里说出来味道就完全不一样了，言语嘲讽到连国人的老祖宗都扯出来了，这就要好好说道说道了。

关你日本人鸟事?

且先不管这台山寨机是哪家山寨厂出的，就说它从一开始所面对的用户层，



↑下边那台就是山寨的POP，这种东西世界各地到处都是，只不过中国更敏感一些。

就和PSP不一样，注意，这里说的PSP用户层是日本、欧美、澳洲、港台等有正规行货的地区，SONY所指望的赚钱市场也是这些地区，绝对不包括中国大陆地区，因为PSP从未正式进入过大陆市场，即便大街小巷地铁公车遍地都是捧着PSP笑呵呵的男女老少，但他们无一例外使用的都是港版、日版、美版的机器，中国大陆版打根上就从没存在过，SONY也从未，也不可能去统计大陆的PSP销量，PSP就不是卖给国人玩的。

而那款“山寨”不同，它打一开始指望的就是大陆的国人来捧它的场，发明这东西的商家只是为了赚一点小利，借鉴了比较流行的PSP外观，来为自己的产品打一点宣传，估计也没打算靠这玩意成为百万富翁，因为是个人用膝盖想都知道，小霸王其乐无穷的时代早已过去。用一个外国人的品牌给自己赚点小钱，这样的小商人满世界都是。这里虽然不想为这山寨机袒护什么，但国人自产自销的产品还轮不到你们日本人说三道四。

有资格来评说吗?

日本人似乎很明白事理，知道日本人的祖先是中国人祖先的徒弟，那么日本的文化是来自哪里的呢？是不是中国啊？武士刀、歌舞伎、孙子兵法，以至日本人至今还在使用的汉字，哪个不是来源于中国？那么是不是可以说，整个日本都是仿造自中国，日本国就是山寨的中国？甚至就连日本人的祖先都是远古从中国大陆渡海过去的，是不是可以说日本人都是山寨的中国人？

要说当代中国人只会仿制伪造，那就更可笑了，中国每年的国民生产总值增长率都排在世界第一，中国的自主创新产品一年比一年多，很多都已经排在世界前列，神六都上了宇宙，奥运会金牌连美国都比不上，这些您都不提，就从犄角旮旯里抓出一点小事大肆宣扬，刻意放大化，极尽娱乐小报记者之能事。不过话说回来，您日本人呢？除了战败后依靠美国人的钞票爬上了经济小强的坐椅外，日本经济萧条到已经20年止步不前，科学技术都用在如何制造提供全天候性服务的机器人上了，变态龌龊到连进取心都没有了，还有资格来评说国人的创造力？真是让人笑掉大牙。

期盼有朝一日

当今的日本科技处于领先这没错，很多地方也是国人学习的对象，一个落后的领域学习借鉴先进的领域，这本来就没有什么错，日本当年的明治维新还不是学习借鉴的西方的。相对日韩来说，中国的游戏产业是处于落后水平的，山寨的现象可算是现状下产生的正常现象，什么时候中国的游戏业领先了，自然也不会有那么多山寨货。这世界只有落后的才会去模仿先进的，落后才会被人耻笑，要挺起腰板，就要自己强大起来。

真心希望，这些靠山寨起家的厂商，哪怕只有一两家有实力有背景的，能够真正关心中国自己的电子游戏产业，研发出拥有自己知识产权的游戏主机来，能和日本人的产品一较高低，也好让那些狂妄自大又封闭自赏的东洋人闭上鸟嘴，我真心期待着。　□文/翅膀

电软视点

Sony又吃官司了？还是震动手柄！

如果大家还有印象的话，在2年前，SCE曾经因为力回馈震动手柄的专利问题而遭到专利拥有者Immersion的起诉，并且败诉了。索尼为此付出了巨额的损失费、未来使用的专利费以及打官司的诉讼费用。本来官司打完了钱也赔完了，大家也应该回家洗洗睡了，谁知道在今年4月24日，又有人把吃过官司赔过钱的索尼告上了法庭。这次受理诉讼的是美国新泽西州的地方法院，原告是发明家John Thorner，自称拥有震动手柄的专利权，而索尼则一直背着他采用这一技术。

根据Thorner的起诉书上所写，他拥有震动手柄的专利权，并且曾经授权给Immersion公司。但是后来他撕毁了和Immersion的合同，把专利权以15万美元的价格卖给了PDP（这个公司也是被Immersion起诉的侵权者之一）。后来Thorner发现，PDP与索尼原来是同盟关系，共同抵制Immersion所要求的专利费。结果索尼输了官司，Immersion开始向败诉方追索赔偿，并且追到了Thorner的头上。索尼在同Immersion诉讼的时候，曾经保证Thorner不会面临官司，结果它败了诉，Immersion开始追究Thorner，索尼却把他抛下不管了。自称是震动手柄最初发明者的Thorner走投无路，只好把索尼先告上了法庭。

本来在商业社会，你告我我告你的事情就像家常便饭一般，但是这回的诉讼，关系比较复杂。我们先来给大家顺一顺：首先，Thorner自称是震动力回馈手柄技术的发明者。然后，他先把这个专利卖给了Immersion，之后又毁约，卖给了PDP，PDP把这个技术给了索尼（至于是送给还是卖给暂且不说）。之后Immersion和索尼、PDP就这个震动手柄的专利问题开始打起了官司。如果说这个专利真是Thorner搞出来的，那么他就是震动手柄专利权纷争的始作俑者。如果没有他把专利卖给Immersion在先，Immersion就不会在法庭上如此有力地宣称自己对该专利的拥有权。而他在后来又把专利卖给了PDP，等于是间接卖给了索尼。那么索尼获得这个专利，就是合理合法的。问题在于：Thorner和Immersion最初的专利买卖究竟有没有法律效用。如果说那个合同失效了，Thorner没有拿到钱，所以就把专利卖给PDP，那么索尼应该不会输掉那场官司，还赔了那么多钱；如果他确实先把专利卖给了Immersion，拿了钱之后又一稿两投，从PDP那里坑了10多万，那么Immersion赢官司是完全合理的，而且Thorner为了利益挑起这么多方面的矛盾，Immersion不告他告谁？

这让人想起了多年前的《俄罗斯方块》著作权争夺事件。当一个有专利的东西流行起来的时候，谁先拿到专利，谁就有从市场挖金的权利，这是商业世界的游戏规则。凡破坏这一规则的人，都要受到法律的追究。从现在的情况来看，Thorner重复出卖专利的可能性较大，在Immersion对他进行追讨的时候，他把自己坑过的索尼拿出来当挡箭牌，似乎是不太厚道的。但是事到临头，不这么做大概也不行了。于是索尼在支付了一大笔官司钱之后，又一次被拖下了水。

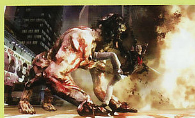
说实话，这个案子搞得有点乱。而索尼在震动专利官司背后的表现，也确实令人堪忧。当初和Immersion缠斗于诉讼中的时候，索尼为了不受影响，悍然去掉了PS3手柄的震动功能，并且美其名曰“为了不影响六轴设备的精度”，当时很多玩家就觉得，这个理由鬼才信。任天堂的Wii遥控器的体感设备不比六轴精密，人家一样有震动，为什么你就没有？结果过了一年之后，索尼又跟大家说，我们要推出Dual Shock 3手柄了，震动功能回来了，大家要高兴了！结果怎么样？照样被鄙视，大家都心想这回你输了官司赔了钱，终于好意思给手柄加上震动了，早知如此何必当初啊！要是不弄六轴这么一手的话，说不定当初就有更多玩家支持PS3而不是360了。现在索尼又被当初卖专利给自己的人反咬一口，说实话，它应该自己好好反省反省。当然了，在美国打这种官司一般来说没有几个月是下不来的，我们还是得继续等待官司的结果，希望这一次法律女神的天平会向索尼这一边倾斜。　□文/猴子



《虐杀原型》汉化工作即将完成！

汉化专递 EXPRESS CHINESE

《虐杀原型（Prototype）》是一款科幻风格的动作大作，由Radical Entertainment全力制作。主角在游戏中拥有超级强悍的变身能力，以应对变态恶心的外部环境，除了逃离被未知感染侵占的城市区域，还要面对缺失的记忆和追寻复仇之路。本作预定将在XBOX360、PS3以及PC上跨平台推出，最近发行商Activision确认将发行本作的中文版本，预计1-2个月之内可以完成汉化工作，于6月正式与玩家见面。对于中国玩家来说，能够玩到更多的中文游戏自然是好事，不过这次厂商在宣布消息时有些不够明确，因此还不能确定"中文版"是三个平台都对应呢还是只对应PC？



←官方宣布了中文版，但未确定是否全平台汉化。

PSP妖魔无双官方中文版

台湾省索尼计算机娱乐（SCET）日前正式宣布，将携手与台湾省光荣公司（TAIWAN KOEI）合作，于2009年4月23日在台湾地区限量推出："《真・三国无双：联合突袭》繁体中文版With PSP同捆组合"，单游戏售价为1,380元新台湾省币。。

本作是战场动作游戏《真・三国无双》系列新作，融合系列作一骑当千的爽快动作要素与全新的多人联机合作攻略城池玩法，采用适合携带联机游玩的小规模任务制，并加入丰富的培育与收集要素。而本次官方公布了关键新要素的多人游玩模式与道具的系统信息，包多人模式加成系统：联合攻击计量表与出击灵魂，以及道具战玉、武幻与消耗道具等。本作由于增加了能将三国武将们变身成各种奇怪形象的新系统，因此也被许多国内玩家戏称为"妖魔无双"。虽然小编个人而言比较BS这种垃圾系统，不过相信喜欢无双的玩家们还是乐于看到官方中文版的出现吧？毕竟这次的官方中文版推出速度在无双系列里已经算是比较快的了。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
一骑当千 雄辩之拳	基本完善	ACG汉化组
真三国无双 联合突袭	官方汉化	台湾光荣

PS3游戏《恶名昭彰》中英文合版5月底推出

近日索尼亚洲分部宣布PS3专用游戏《恶名昭彰（inFamous）》的中英文合版预定2009年5月与北美、欧洲地区同步登场，这款中英文合版将在香港、台湾、新加坡、马来西亚等地区进行销售。本作除了繁体中文字幕的完全中文化外，更收录了英文版本对应英语系的国家、地区，基于此点亚洲各地区的玩家们都能尽情畅享本游戏。

《恶名昭彰》是由曾制作过获奖无数的"Sly Cooper"系列游戏的美国知名制作公司Sucker Punch的最新作品，这是由PS3独占的第一款开放式世界动作冒险游戏。玩家将亲身体验当平凡人突然获得了超能力时会是怎样的情况。要利用超能力来复仇、拯救无辜的生命或是两者兼具呢？

索尼香港表示今后仍将与索尼亚洲共同继续争取更多软件开发厂商的支持，推出更多优质的中文化游戏，为能更加扩大PS3平台规模，以及游戏市场的更加蓬勃发展，广泛娱乐市场的创造，这几项目标的达成而继续努力。

DQMJ，一个NDS汉化游戏引发的"血案"

《勇者斗恶龙怪兽篇》系列是以DQ里面的怪物们为主角的游戏，自从GB时代的第一作起就有着很高的人气，NDS上最新作的"JOKER"也一扫前作"旅馆之心"的恶评，获得了很高的评价。我国的玩家们也一直希望着有人能发布汉化版，不过本作的汉化难度非常大：除了普通的翻译工作之外，最大的问题在于字库破解上，因为DQMJ采用的字库是在ARM9.BIN之中，之前基本没有出现过这种情况下的成功破解例子。

当初是PGCG汉化组的JOYCE接手的本作汉化项目，负责破解技术支持的是player0。不过由于本作在字库破解方面的巨大难度，导致了破解进度的缓慢，也许是因为这个缘故，有个别玩家见久等本作汉化版不出，于是在网上发帖漫骂汉化人员没本事就不要接手之类的——结果这种吃白食还骂人手艺次的行为激怒了汉化人员。最后，游戏的汉化版倒是提前推出了，不过基本上是非常不完善的内测版，系统还没汉化，剧情部分也有些小BUG——半成品。事件后续发展是，最初的汉化版链接地址被删除了，或许汉化人员冷静下来后还是决定继续进行补完了，但愿如此吧。



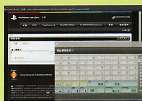
↑汉化是个辛苦活，许多人都是义务参与，不应苛责。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
勇者斗恶龙怪兽片JOKER	内测版	PGCG汉化组

汉化轶闻：SCE游戏中文化团队的成立以及发展

SCE中文团队成立于2001年夏天，当时索尼决定要在亚洲地区正式发售PS2时，因为推出时间比日本晚了1年多，欠缺一个可以引爆市场关注的话题性来吸引玩家。团队负责人陈云云在与上司商量之后决定负责制作《古堡迷踪ICO》的中文版，不过真正形成一个团队则是在之后，成立至今大约已经6年了。



其实在更早之前，SCE就曾经在PS上制作过专门针对华人市场的武侠角色扮演游戏《射雕英雄传》。很多玩家可能以为这款游戏是外包给香港方面的游戏公司制作，实际上并不是这样，而是由日本SCE团队制作的，只有3D动画部分是外包给香港公司。当初之所以没有在PS平台上大规模展开中文化，主要是因为PS内存容量小且画面分辨率低，对于常用字数多且笔划较繁复的中文来说，不论是制作还是表现上都造成了很大障碍。因此真正开始投入中文化游戏的制作是要等到PS2正式在亚洲地区推出之后。

目前SCE游戏中文化团队的主要成员共有5个人，都是来自台湾，之外还包括其它配合进行程序开发与除错测试等工作的同事与临时工读生。基本上团队内部没有固定的小组划分，因为积极主张"我想要让这游戏中文化"的意愿高于一切，所以通常都是先举手的人便成了负责的担当。假如一味地只接手擅长的类型，不但脑袋容易僵硬，精神也容易疲劳，因而会视各游戏的进度另外指派副手辅助，并组成小队。

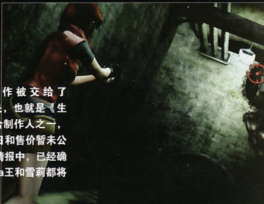
也许有些玩家会奇怪为什么SCE的中文化团队不设置在台湾，而是要设置在遥远的日本毕竟，不少其它厂商的中文化团队都是设在台湾。不过就索尼的观点来看，设置在日本能让中文化团队成员们直接面对游戏的原制作开发团队，而且还能把中文化的需求直接反应给制作团队了解，对汉化工作来说其实是比较方便的。

正如大家所见，SCE游戏中文化团队的主要成员并不多，因此一直都处于人手欠缺状态。他们负责的业务其实很杂，从观察游戏初期的内容，思考判断在亚洲的可能受欢迎程度，与跟制作人、开发团队接洽，与社内外各相关部门调整工作计划，将日文或英文翻译成中文，动作的除错测试以及辅佐宣传部门如何规划行销企划等，都是他们的主要工作。





生化危机系列的最新正统续作《生化危机5》已经在XBOX360和PS3上发售，对于那些喜欢生化系列而又只有Wii的玩家而言，自然希望能在Wii上玩到生化5。然而CAPCOM似乎没有将生化5移植到Wii上的意思，倒是先后将系列最初的作品往Wii上复刻，前年下半年曾推出过光枪射击版的《生化危机：安布雷拉历代记》，该作自2007年11月发售以来，全球范围内的累计销量超过100万套，续作的推出可以说并不意外。新作名为《生化危机 黑暗历代记》，也是光枪射击题材的作品，这次是以2代为基础进行的重置。 □文/北斗



本作的开发工作被交给了CAPCOM的川田将央，也就是《生化危机5》的两位联合制作人之一，目前游戏的具体发售日和售价暂未公开。但在最新公布的情报中，已经确认系列著名女角色Ada王和雪莉都将在本作之中登场！

从警察署中开始的死斗
在浣熊市寻一线生机

NINTENDO Wii	本刊译名：生化危机 黑暗历代记		发售日未定
	射击冒险	CAPCOM	价格未定	美版
	DVD-ROM	1-2人	记忆容量未定	审查预定

游戏副标题被命名为“黑暗历代记”，那么这个标题有着什么含义呢？据悉，之所以如此命名主要有两个原因：首先玩家对付的敌人不再是Umbrella组织，其次“黑暗（darkside）”意味着游戏将把玩家带入一个生化危机系列故事中从未涉足的领域，遭遇到更黑暗的角色，游戏将比前作更有恐怖气息。

据悉，本作的制作理念与《安布雷拉历代记》大致相似，但是两位制作人强调游戏玩上去会感觉像新游戏。其中重要一点是“身临其境”的感觉，这要归功于镜头效果，游戏采用Havoc引擎再现真实的物理效果。

在可玩度方面，两位制作人称游戏重复可玩性将是开发的重点之一，但是同时考虑到难度的可接受性。高水平射击玩家不必担心游戏过于简单，因为游戏将采用类似生化4和生化5类似的动态难度调整系统，意味着高水平玩家在游戏中将面临高难度挑战。



←看到这张画面，粉丝们是否感到2代中那种熟悉的感觉又回来了呢？

↓1代中的最终BOSS在2代中也被量产化了，虽然其能力有所降低，但仍旧会是棘手的敌人。

无法呼吸的紧张感
源源不断的丧尸如潮水般袭来



不幸的女孩，雪莉

这次确定将会登场的两名角色分别是雪莉·贝金与艾达王。雪莉是伞公司天才科学家威廉·贝金以及研究员安妮·贝金的女儿，由于父母常年忙于工作，因此雪莉的童年一直都很孤独，这也使她总比同龄人显得忧郁。在2代的故事中安妮将病毒样本悄悄藏在了雪莉戴着的项链中，然后让她独自逃到警察局中，希望以这种方式来保存病毒样本——或许在她眼里，研究成果（还是有害的）甚至比女儿更为重要。

而已经变异的威廉更是打算将自己的女儿当成变异生物进化的培养皿，虽然最终里昂与克莱尔协力找到疫苗救回了雪莉，不过可以想象这段经历对还是小女孩的雪莉而言是何等的痛苦。在2代最后，雪莉与里昂、克莱尔一同逃离了浣熊市。而本作黑暗历代记，也是雪莉第一次在《生化危机2》以外的作品中登场。



切换角色合作冒险

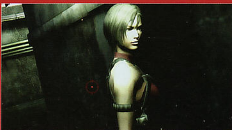
在生化2代之中通过切换角色解开机关和谜题的设计至今仍然让人记忆犹新，例如有的场景就只有身形小巧的雪莉才能到达，此时需要切换操作角色才能使冒险继续进行下去。那么作为已经确认登场的雪莉，在本作中是否仍然是扮演着类似的角色和作用呢？只是小女孩的雪莉应该无力对丧尸进行攻击吧。

面对任何困难都不退缩的克莱尔



艾达·王确定登场

Ada最早就是在PS上的《生化危机2》正式中登场的，作为潜入特工，艾达的任务就是从伞公司内部的员工那里得到病毒相关研究资料，因此她一直与其中一个名叫约翰的研究院交往。不过早在1代中，曾经以艾达名字做为研究设施密码的约翰也随着洋馆的崩毁变成丧尸并被干掉了。于是任务转为潜入浣熊市地下研究设施查找G病毒下落的艾达，在警察局的地下车库遇到了里昂……之后在4代中艾达曾经再次出现在里昂面前。如今，这名人气角色也已经确定在这次的"黑暗历代记"中登场。



双人协力共同应对危机！

与前作"安布雷拉历代记"一样，在本作中也将继承双人协作的模式。只要你有两只Wii手柄，就可以与好友一起体验本作了。当进入双人协力模式时，画面上的准星将分别用红色和蓝色来方便玩家区分各自的目标。而且，在特定场合下还能各自使用近身格斗技，这种情况下，镜头就会切换到正在使用格斗技的角色并给出魄力特写画面！由于此时相当于"暂停"，所以另一名玩家无需担心。





↑作为2代中第一个有CG特写的新怪物，舔食者凭借其独特的外形、极为敏捷的动作以及灵敏的感觉让人印象深刻。



↑虽然Wii的硬件性能一般，本作画面表现仍然可圈可点。

老玩家也会有新体验

虽然本作的世界观基本沿用了《生化危机2》，整个游戏的大体架构也是以此为基础进行制作，不过这并不代表厂商只是准备单纯将其改编成光枪射击版的生化2。正如副标题"黑暗历代记"的意义，本作中玩家将会前往许多全新的场景、遭遇到从未在2代中出现过的事件和角色。那些在原作中我们并不曾知晓的秘闻也将通过这种方式呈现给众多玩家。



↑到处遍布着丧尸的警察局地下停车场，这儿也是里昂与艾达初次见面的地方。



→还好在前3代的生化中并没有爆头后出寄生虫的设定，因此玩家尽管往敌人头上瞄。

头天工作就遭噩梦的警察里昂





↑栖息在昏暗的下水道中的巨型蜘蛛，它们会用带毒的液体将猎物麻醉后再捕食。



LOST PLANET 2

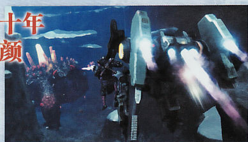
XBOX 360 X360	本刊译名：失落的星球2		发售日未定	
	动作射击	CAPCOM	价格未定	日版
	DVD-ROM	1-4人	记忆容量未定	审查预定

极地射击游戏又出新作 众志成城组队合作乐无边

曾经登陆Xbox360、PS3和PC平台，在玩家当中引起轰动的《失落的星球》的续作，最近又有了新的消息。本作的制作人由稻船敬二改由竹内润担当，游戏的世界观与前作相比发生了很大的变化。根据游戏里的设定，原先被冰封的星球EDN-3rd经过数十年温室效应的改造，从单一的寒带气候变成多种气候并存，出现了热带雨林。游戏主人公也不像前作一样只有一人，而是以不同势力的"雪贼"群体的视点展开。和前作一样，《失落的星球2》采用的开发引擎是CAPCOM公司原创的MT Framework，这个引擎曾经制作过《勇闯尸城》、《恶魔猎人4》、《生化危机5》等名作，目前已经升级到最新2.0版本。随着开发工具的升级，游戏的表现将变得更加精美。本作将在前作的基础上追加大量要素，包括新的场景、角色、武器等等，角色在战斗时的动作也比前作更加多样化。而新增的4人协作对战的模式也更令玩家们激动。 □文/猴子

本作最吸引玩家们目光的就是更新之后的"战役模式"（Campaign Mode）最多支持4人同时对战。玩家们在组队之后联手对抗巨大变异生物"Akrid"（简称AK），敌人的体积十分巨大，在联合作战的时候，产生的壮观感就像《怪物猎人》和《旺达与巨像》的结合一样。我方的战士可以使用许多不同种类的武器，在战斗的时候也要讲究战术上的配合。这种专门对应网络模式的对战明显受到了其他类似游戏如《战争机器》的影响，但是CAPCOM保证将这个模式制作出与众不同的独特风格。

斗转星移三十年 旧貌更换新颜



→在本作中会出现很多新型的乘物，有的交通工具可以同时搭载多名成员，在多名玩家组队作战的时候，这些交通工具将发挥出巨大的作用。



←在多名玩家同时搭乘一辆交通工具的时候，每人可以控制一件武器，集中之后的火力十分强大，可以和巨大的BOSS级敌人抗衡。

→在敌人出现的时候，同伴们有的牵制，有的负责攻击。

积年冰雪消融 向热带雨林进军



←被称作VS的乘物配备有各种武装，在集合了多名伙伴之后可以增强火力，集中向强大的敌人攻击。

编辑属于你自己的角色 和同伴们一起战斗



在单机模式和多人合作模式中，玩家可以从诸多雪贼中选择一个适合自己使用的角色，之后可以通过变更装备来改变角色的形象，可以做到千人千面。与众多支持网络对战的游戏一样，《失落的星球2》中的角色经过玩家的编辑之后，就可以登录网络进行对战了。估计和其他游戏一样，玩家可以通过对战获得特定的装备道具，之后可以用于装饰自己。各种稀有道具将成为玩家们向别人炫耀自己战果的凭证。

《失落的星球2》最大的特点就是周围环境气候的变化。在经过几十年的温室效应的改善之后，这个原先冰天雪地的寒冷星球现在已经是一个具备各种环境的世界了，其中热带雨林的部分与以往形成的对比最为强烈。在这样的环境下，已经适应了雪地作战的“雪贼”们还能应付自如地战斗吗？这是我们关心的话题。



一本作和前作相比最大的特点就是环境的多样化，冰封的世界已经进化成丰富多彩的生态环境，玩家在其中可以发现更多怪物。

集合熟悉的同伴们的力量 向巨大变异生物发起壮绝的挑战

在战役模式中，玩家们一起挑战巨大AK的时候，需要乘坐各种便利的交通工具，同时也需要借助这些工具上的武器进行战斗，这就是VS系统。在本作中，VS除了可以搭载玩家自身之外，还可以搭载同伴。利用VS运输战友，攻击敌人，是战役模式中值得重视的部分。在使用这些交通工具进行移动的时候，玩家必须考虑到地形、怪物特征、己方装备等因素，务求达到最佳的战斗效果。在联机对战的时候，巨大AK与玩家控制的角色所形成的对比极具临场感。由CAPCOM专门研发的MT Framework引擎为玩家们构造了一个气势恢宏的世界，这个引擎是CAPCOM近年来开发游戏主要工具，对于日本CAPCOM游戏制作者来说，它比虚幻3引擎似乎用起来更加顺手。

改弦更张，新任制作人走马上任！向玩家解说本作制作中隐藏的秘密！

从视频中解析新的情报

——这次公开了本作的宣传视频，其中有许多部分都值得我们注意。VS乘物的种类似乎变得更多了。

竹内：VS的种类和前作相比，差不多增加到2倍的样子。还有可以搭载多人的交通工具。

——原来如此。雪贼的形象设定也增加了很多啊。

竹内：是啊。这次除了雪地之外，又追加了丛林和沙漠等场景。为了适应这些环境，雪贼的种类也增加了。

——武器装备也有许多引人注意的地方。像盾牌这样的装备，可以用来保护同伴吗？

竹内：盾牌在协力作战的时候作为援护武器使用。还有多人共用的装备。

——这次就算是在无装备的情况下，也可以使用VS吧。

竹内：当然可以了。

与同伴的联系至关重要

——在4人协力作战的时候，可以一边驾驶VS一边作战吗？

竹内：当然可以。协力作战的时候要考虑使用VS的战术技巧。一台VS上搭载多人，可以集中火力强化攻击。

——和同伴一起对抗巨大AK是游戏的一大亮点，那么这个亮点具体体现在哪里呢？

竹内：比方说驾驶VS的时候互相协助，使用盾牌掩护战友，将武器和T-ENG（能量）传给对方，等等。

——如果同伴战斗不能的话，会怎样呢？

竹内：只要整个队伍的战力槽还没有消耗殆尽，死掉的同伴可以无限复活。

——顺便问一句，一个人可以单挑巨大AK吗？

竹内：可以的。在这种场合，NPC角色会自动被补充进来。

4人协力构成多彩的战术

——可以将角色个性化的部分，一共有多少呢？

竹内：大家可以看到的部分有头部、身体和脚上的装备，武器也可以变更，另外装备的颜色也可以进行调整。

——最后向读者们说两句吧。

竹内：本作通过4人协力作战的方式，能够使玩家使出多彩的战略战术方式。挑战巨大BOSS的战斗也是有多种方法的，即使是反复挑战，每次都可以体会到不同的乐趣。我们绝对不会辜负各位玩家的期待。请等候本作的到来吧。

特别收录制作人竹内润氏访谈

《失落的星球2》在公布之初，玩家们看到发表这一新闻的人居然是制作《生化危机5》的竹内润，还穿着《生化4》中里昂的夹克衫，因此都十分吃惊，以为《生化5》又有什么消息放出。实际上竹内当时是为《失落的星球2》进行宣传而出镜的，这次《失落的星球2》的出品人由稻船敬二变成了竹内润，这位实力派制作人在完成《生化5》的制作之后，又开始接手《失落的星球》新作的制作。竹内润表示自己将有能力把《失落的星球2》做好。这位制作人一向擅长制作续作，有制作《生化5》的经验在先，我们可以对这部新作充满期待，左边的访谈就是他接受采访的时候所提到的内容，爆的猛料可有不少。各位喜欢本作的玩家们可以先睹为快。

销魂城，海底下的乌托邦

《生化奇兵》的特色之一就是其优秀的剧情设计，如果你有认真体会其剧情的话，就会感受到它的魅力所在。1960年主角Jack的飞机突然坠毁在茫茫大西洋一个奇怪的灯塔旁，通过灯塔中的一个球形潜水舱Jack来到了一个叫Rapture的水下大都市。"Rapture"其实是由Andrew Ryan构想并设计建造的一个类似乌托邦的城市，然而乌托邦终究只是乌托邦，实际运行中却出现了诸多问题。Frank Fontaine为了夺权，从而将主角在小时候就送到外面的世界，然后再通过催眠的方式控制他回到Rapture——尤其是通过那句"Would you kindly……"这种开头来暗地里控制主角杀人的设定还是非常精彩的，当然最终目的是杀死主角的生父Andrew Ryan并帮助自己夺取Rapture。游戏最后，只剩下主角带着"小妹妹"们逃离了这座乌托邦之城。那么，在续作2代中又将如何续写剧情呢？毕竟在1代结尾的设定中，Jack最后已老死在了病床之上。



剧情是前作一大亮点 且看这次能否再有突破





熟悉的角色 小妹妹与大老爹

↑游戏中需要面对各种因为滥用EVE而导致身体变异的人，它们被统称为"Splicer"。

↑→"小妹妹"，在前作中她们总是与大老爹在一起，从死人身上回收ADAM，并通过小妹妹和海蜗牛结合的身体把死人的ADAM转化为原始可用的状态。



本作确定无合作通关模式 游戏将具备某些多人特性

前作是一款纯单机向的作品，没有双人合作模式也没有多人联机模式，许多玩家都期待续作能在这方面有所增强。据悉，《生化奇兵2》将具备某些多人特性，但没有期盼中的合作通关模式，2K Games昨日在官方网站上宣称："这几天网上议论纷纷，但游戏不会有所谓的斯宾塞版犀牛、苏军入侵销魂城，以及合作通关模式"。

2K Games的社群经理向记者确认这些传言中只有一条大致正确，即游戏里只有一个Big Sister——看到这里玩家禁不住又浮想联翩：多人模式是大老爹（Big Daddy）对抗大姐大（Big Sister）吗？同时制作商还宣布本作正式名称已去掉了后缀，由《生化奇兵2：梦之海洋》简化成了《生化奇兵2》，但毫无疑问，主要场景仍将是在海下。



合作模式被确认没有

←本作主要舞台仍是前作中的销魂城Rapture，但也可能追加外面的场景。



↑小妹妹成为了我们的敌人，看来主角不再是Jack。

关于《生化奇兵2》的流言大集合 哪些最后会成为游戏之中的现实

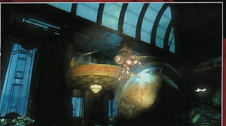
目前官方公布的游戏相关信息还比较有限，这里我们将目前收集到的尚未经官方证实的相关讯息来做个总结吧。

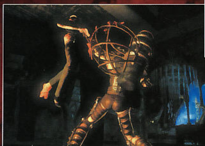
玩家在这部续作中可首次扮演大老爹（Big Daddy），主要武器配有大钻以及行头，武器和装备可升级，同时拥有各种形态的超能力。玩家要从其它大老爹那里解救小妹妹（Little Sisters），可选择收割还是收养她们，后者显然要求玩家在游戏关卡中保护小妹妹，以免遭受斯宾塞及其他收割者的骚扰。

据说前作中的小妹妹长大后就成了大姐大（Big Sister），她现在由猎物变成了猎人，在追杀你。某些关卡位于销魂城外的海底世界，在你干掉足够数量的大老爹之后，大姐大就会定期现身。如果听见小妹妹在吟唱某首歌，那就意味着她快要来了！据称大老姐行动迅速，是"游戏中最难对付的人物"，还会隔空抓物向你投掷，或用抓来的物体当盾牌。

→如果玩家真能扮演大老爹的话，那么主要攻击技能自然是用浑圆坚实的臂膀横冲直撞，但不过那把威力十足的大钻长时间使用会过热。

扮手持巨钻的大老爹？





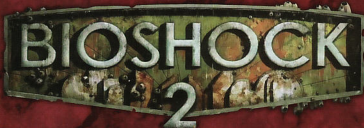
←无论是小妹妹还是大老爹，都是在实验室"Little Wonder"中制造的。

再次回到销魂城 又将遇到什么新秘密

科幻恐怖冒险题材大作



在本作中技能树将拥有更多分支选项，根据之前专修技能的不同，玩家可释放火球攻击或是火龙攻击，此外玩家还能够修复受损的哨炮和机器人等。相信在本作中还将有更多有趣的技能等待发掘，衍生出的玩法也会更加多样。



前作《生化奇兵》曾经在美国互动艺术与科学院（AIAS）的第十一届互动成就奖（IAA）提名名单中获得了12项提名，包括最高荣誉年度游戏大奖。如此杰出的素质以及玩家们的好评，也就注定了续作的推出是早晚的事，这不，2K Games最近就公布了大量关于《生化奇兵2》的新消息。　□文/北斗

PS3 X360	本刊译名：生化奇兵2		2009年第三季度	
	动作冒险	2K Games	价格未定	美版
	DVD/蓝光	1人	记忆容量未定	审查预定

在杰克逃离后的十年 新的传奇冒险将再次展开 舞台也不再仅是微软的360

《生化奇兵2》由2K Marin开发，发布档期定在今年8月1号至10月31号。发布平台"一定会有"PC、PS3，和XBOX360——2K已确认该作不由任何平台独占，但微软显然还在努力让它成为限时独占——在Take Two（本作发行商）列出的本财年作品阵容中，《生化奇兵2》的首发平台仍是"待定"。由此也可以看出微软对于本作的重视程度，确实值得不晕FPS的玩家期待。

吸取能力变得更强大"EVE"



→一手持枪一手释放火焰发动攻击，主角可以通过吸取EVE来获得各种强大的能力。



←放出的火焰瞬间加大，通过不断吸取EVE来强化自己的现有技能，提升威力。

从360独占到跨平台发售

前作《生化奇兵》1代，最早是作为XBOX360独占作品发售的，不过在时隔一年之后到底还是发售了PS3版，360独占也化为泡影。据悉，之前微软为了阻止本作发售PS3版，曾经重金收买2K Games，好让《生化奇兵》继续以独占身份留在自家平台上，某个消息比较灵通的人氏曾经说道："此刻也许你已听说360平台上的这款水下FPS冒险游戏，或是略知一二，身手不凡者也许早已通关。但听听这个，你还能心安理得吗，那就是——别想在PS3平台上玩到它。我的线人透露说，微软塞给2K Games一大笔钱，好让此作告别PS3的水底世界，那些原本为PS3定制的附加内容呢？你会在这部可能被封为年度最佳Xbox 360游戏的身上见到它。"

然而实际看来微软的"重金"还不够重，至少从前作PS3版的发售就能看出来。而且这次的续作《生化奇兵2》一公布就表示将跨平台发售，360和PS3玩家都见者有份——虽然这个消息对于微软来说恐怕会不甚欣慰，但是对于喜欢本作的玩家们而言却是一件好事。





迷雾重重之路 要如何前进 才能明晰最终真相

即便是精心打造的乌托邦之城也难逃叵测人心的猜忌与困扰
在两大势力的头脑都已身亡之后又将出现什么新的黑幕与阴谋

十年时光荏苒 前作主角今何在 是敌是友

据悉，《生化奇兵2》的故事发生在原作之后的十年，如此算来的话，那么前作主角Jack在本作中仍然还活着，只是不知Jack在本作中将以怎样一种身份登场呢？是作为朋友，还是作为敌人？

クイーンズブレイド Spiral Chaos

PS Portable PSP	本刊译名：女王之刃 螺旋混沌		2009年冬预定	
	战略模拟	Banpresto	价格未定	日版
	UMD-ROM	1人	记忆容量未定	审查预定

曾经以对战卡片桌面游戏画册形式发售的《女王之刃》，如今被正式改编成为战棋游戏！因为是眼镜厂制作的缘故，游戏从操作界面和表现方式怎么看怎么像机战，但是游戏的人设却是完全和钢之魂违和的美少女风格。不过不管怎么说，这部作品确实吸引了不少玩家的眼球。不知道有多少人会像玩机战一样去play这个游戏呢……？ □文/猴子



→各位女主角在发动攻击的时候会出现和《机战》一样的特写画面。

←在战斗的时候，还可以显示各位角色的基本状态和分析数值。

美女代替机体 展开肉搏大混战

采用机战系统的萌系游戏

这个游戏的主题和当初发售的纸上战棋游戏一样，以身材性感的美少女角色为主要卖点，玩家们可以欣赏到各种充满擦边球色彩的特写镜头。另外游戏中还存在着被称作"铠破坏"的爆甲系统，各位主角的铠甲被破坏的时候有特写。





→战斗画面是否很像《机战》呢？不知习惯了萝卜魂的玩家们会不会喜欢。



完美融合日本动漫元素的战棋！

说起来，《女王之刃》最初改编自美国的一个棋盘游戏《失落世界》(Lost Worlds)。这个游戏是80年代前期推出的，以魔幻精灵元素为主要题材，并且曾改编成电脑游戏。对于美国人来说，这个游戏很优秀；但是它的人设放在日本玩家眼里实在太"雷人"了（其实就欧美风格的游戏来说这个游戏的人设还是很不错的），所以在2005年引进日本的时候，这个游戏除了系统之外，角色设计和故事背景都进行了重制，结果人设成了它的卖点，还改编成动画和电子游戏，这是改编者始料未及的。

Shining Force CROSS

【シャイニング・フォースクロス】

ARCADE GAME ARC	本刊译名：光明力量 Cross		发售日未定	
	角色扮演	SEGA	价格未定	日版
	街机基板	1-4人	记忆容量未定	审查预定

SEGA的《光明力量》在NDS上推出一部作品《羽翼》之后，又公布了系列新作。但是这一次的平台既不是掌机也不是电视游戏机，而是SEGA做了30年的街机。《光明力量》一直被认为是家用机上的游戏，这次登陆街机，变成了最多支持4人协力的动作RPG（街机上也是有RPG的，这个在很早以前就出现过，像著名的Light Bringer）。本游戏支持全国联网对战（全国协力模式），日本所有地区的玩家可以通过专用IC卡储存自己的角色资料，登录到街机网络上进行对战，每次战斗之后获得的经验值和其他战果都可以储存下来。可以说，这是一部街机版的网络游戏。



←主人公的攻击动作随着武器的改变而有所不同。目前已知的武器装备有"双手剑"、"锤子"等多种类型。



→每关的最后都有一个力量强大的BOSS型角色迎接玩家们的挑战。

四个人的华丽对战

与众多伙伴一起 共同迎战群狼之敌

本游戏具有动作清版游戏的特征，玩家们在广阔的舞台上与数量众多的敌人开战，有一种玩"无双"类游戏一骑当千的感觉。



←面对这么多敌人，一个人"单刷"是很危险的。



←每一关最后都有这样的超级BOSS，如果一个人就能打过去的话，那么这位玩家的游戏水平也算十分高了。

对抗巨大BOSS



→当一个人的力量不够的时候，就得集合所有的同伴，一起对BOSS展开攻击。

集合所有人的力量

游戏制作人佐藤达也对玩家的寄语！

这部作品是《光明力量》系列第一次登陆街机平台，而且首次支持网络对战。玩家们通过这个平台，可以与全国的同好们一起协力进行游戏，这就是《光明》新作的意义所在。这个游戏是制作街机网络RPG《Quest of D》的小组开发的，他们擅长制作这类将街机与网络游戏结合的作品。为了让大家能够及时玩到游戏，我们预备在5月2日~4日在东京进行紧急公测，听取各位玩家们的意见。公测地点在秋叶原、池袋和新宿西口的SEGA游戏厅。请各位玩家们到时候请一定前来试玩，为我们的开发提供宝贵意见。

慈悲为怀，传说世界圣恩普照！仗剑而行，少年鼓起守护勇气！

游戏系列制作人畅谈《传说》新作

统筹开发经理

吉积 信



《传说》系列开发统括负责人，目前活跃在游戏开发现场，负责游戏制作监督和指导等工作。

游戏出品人

马场 英雄

本作的出品人，曾经开发过多部《传说》游戏（包括掌机游戏），现在担任的是这个游戏制作的总指挥。

当谈到游戏的标题“Graces”的时候，制作人马场英雄告诉记者，这部作品是为了贯彻守护家族和朋友的那种信念而制作的，主人公的信念的原动力就是对自己亲人和朋友的感情，这种“恩惠”与“慈悲”的感情，用英语来表现，就是“Grace”这个词。这个游戏的名字应该叫“慈悲传说”或者“圣恩传说”。

说到游戏的主人公阿斯贝尔，马场指出他是一个“被某件事情卷进来的”角色。由于少年的时候遭逢变故，所以他会产生“守护”的信念。在设计这个角色的时候，马场向传说系列人设师Inomata Mutsumi表示，把主角设计得清新透明一点。本作的人设头身数似乎多了一些。这种更接近人体比例的设计也是为了游戏角色更方便地制作成3D模型的原因。



↑游戏的战斗画面与之前Wii版的传说游戏如出一辙，但是在视觉上更有纵深感。

Bandai Namco在2009年展开了全新的《传说》系列制作，继续走多机种量产化路线。除了在PS3上复刻的《薄暮传说》之外，PSP版的《对战传说》和Wii的《圣恩传说》两部全新作品都在制作中。《圣恩传说》是Bandai Namco继《神乐传说 拉塔克斯特的骑士们》推出是第二部以Wii为平台的传说作品。除了继承之前的风格之外，本作还追加了很多充满特色的原创内容。目前这部游戏的开发完成度已经达到了30%左右，预计在今年冬天就会与各位玩家见面。传说究竟这部作品中会出现什么样的创新呢？让我们一起来看一看。

Story

本作的舞台，星球“艾菲尼亚”（**エフィネア**）是一个依靠“辉石”（**クリアス**）繁荣起来的文明世界。温德尔、斯特拉塔、芬迪尔三个国家在各自的势力分配下互相争斗，保持着不稳定的平衡。主人公阿斯贝尔所生活的城市“兰特”属于温德尔的领土，处于与芬迪尔接壤的国境地区。阿斯贝尔和他的朋友们一直在这里过着平静的生活。然而，随着战争的阴影在两国之间蔓延，他们的生活也受到了威胁。终于有一天一场突如其来的灾难改变了所有人的生活……

骑士养成学院



←这里就是主人公所在的骑士养成学校。在这里，他将与更多的伙伴结识，和他们一起展开改变自己人生的冒险。

用华丽术技与敌人展开战斗



→在战斗时，主角使用华丽的术技对敌人发动攻击，战斗效果十分绚烂。



←游戏中存在的敌人种类很多，包括人类、怪物和各种机械生命体。这个机器人一样的家伙是游戏里的BOSS吗？



本作的战斗部分采用了新的“方式切换”（Style Shift）系统。各位角色都有一定的格斗方式（Style），在战斗的时候，这些方式会发生改变。这将影响到角色们使用的武器和战斗风格。在进行切换之后，原先使用的武器可以换成别的种类，格斗的方式也会发生改变。游戏的战斗不需要挥动遥控器，只要按键就可以和敌人展开激烈的战斗，另外本作也将对应经典手柄以及新上市的经典Pro手柄，无论喜欢什么操作方式的玩家都可以轻松地进行游戏。

“在离开故乡的时候我发过誓，我已经不想再失去任何人了……所以我要变得更强！”

阿斯贝尔·兰特



本作的主人公，出生于温德尔王国的边境城市兰特，是领主的长子。由于某起事件，他的内心产生了“一定要变得强大”的愿望，之后进入了王都的骑士养成学校。18岁的他接受了武艺和礼仪教育，具有热心的性格，遇到有困难的人一定会出手相助。

游戏的世界充满广阔纵深感



←游戏的城镇部分设计得更加庞大，主人公在这些地方奔走的时候，周围的景色更广阔，让玩家更有一种身临其境的感觉。



↑战斗的动作更加细腻，角色使用必杀技的时候会出现近景特写。



→像这样的巨大的广阔背景在游戏中还有很多。

NINTENDO Wii	本刊译名：圣恩传说		发售日未定	
	角色扮演	Bandai Namco	价格未定	日版
	DVD-ROM	1人	记忆容量未定	审查预定

ARMORED CORE 3 Portable

アーマード・コア3 ポータブル

PS Portable PSP	本刊译名：装甲核心3 便携版		2009年7月30日	
	动作射击	FromSoftware	3990日元	日版
	UMD	1人	记忆容量未知	全年龄

《装甲核心》是日本FromSoftware开发的著名机器人题材游戏，这次公布的《装甲核心3 便携版》是根据原来在02年4月发售的PS2版进行强化后的PSP移植版。游戏预定与今年7月30日发售，价格为3990日元——作为一款复刻游戏，这个价格倒还是比较合理。

装甲核心系列以极为细致的机械人部件描绘而闻名，机体的每一个部位几乎都需要玩家去主动设定，而这些部位之间也会互相影响，最终影响整个机体的性能，是所有机械迷们不能错过的作品。 □文/北斗



自由个性涂装

←玩家能给机体各部件涂装，并且能够整体化地打造一台属于自己的原创机器人。

→游戏中的系统在取得玩者的行动模式后会独自展开战斗，敌我双方的AI智能都很聪明。



PSP版独有新要素 追加任务下载与对战

在这次的PSP移植版中，将会追加以前系列中最受欢迎的机体部件作为新增要素之一，画面也会改成适合PSP屏幕的16：9显示模式，而且会针对PSP版追加任务下载功能。

本作预定对应PS3上的PSP对战平台“Adhoc Party for PlayStation Portable”，借助平台玩家可以通过网络与世界各地的游戏玩家进行通信对战。一共准备了14分类、400种以上的零件，可提供玩者100亿种以上的组合，同时还加入了质感等外观的设计功能。





AI更加强大

←玩者不用老是一个人孤军作战，而是要学会与僚机队友的合作来取胜。

→虽然PSP机能不如PS2，但本作的画面表现力仍旧非常不错。

战斗爽快刺激 寂静战线再回归

NINETY-NINE NIGHTS II

XBOX 360 X360	本刊译名：九十九夜2		预定2009年内	
	动作	Q ENTERTAINMENT	价格未定	日版
	DVD	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

《九十九夜》是X360上市初期最引人注目的动作游戏之一，在2006年推出时曾收到广泛的好评，时过三年，倍受期待的正统续篇终于亮相了，那份驰骋于千军万马之间的集团野战又将来临。

根据目前官方公布的情报，新作以对抗暗夜下的“夜之军势”为主题，男女主人公分别要以不同的视角，参与到这场宏大的战争诗篇中。男主人公是一名叫格林的年轻骑士，剑技、指挥力、判断力均是一流水准，双手挥舞着一对黑红相间的利剑在战场上冲杀，他的身份存在一定迷团，似乎和率领暗之军势的夜之王有着某种因缘。身为女主人公的塞菲娅是一名身负国家领导重任的圣地公主，将带领着她的人民对抗横行无忌的夜之军势。 □文/翅膀

烈火之中的死斗

→群魔军势沐浴在烈焰岩浆之中，光影颜色的运用实在是太令人赞叹了，CG动画的效果也不过如此。



←四周满山遍野的红色，手持双刀的战士矗立于修罗场之上。

放马过来吧恶魔 吾将送汝超脱极乐

集团暴力美学 屠杀邪恶的魔鬼

沦为焦土的战场上，勇猛战士挥舞着手中的利器，毫不留情地杀戮着身边群涌而上的敌军，海量同屏人数极为流畅华丽的动作兼具。



←这场面让我们想起了《战神》。



←火光密布的天空下闪现着耀眼的电闪雷鸣，光影特效甚为光彩眩目。

魔法火光四射

→这个角度可以看出这是一个360度范围的强力杀招。

释放灭世赤红之炎

CHECK UP! 从本源上大幅强化的超爽快战斗



前作中的战斗系统会在新作中得到明显强化，人物的招式除了数段自由展开的连续技外，还会有更为多彩的角色个性必杀在游戏过程中逐渐习得，短时间内让角色进入无敌状态并同时增加攻击力的“オーブアタック”会有着极为强劲的眩目表现。

由韩国厂商制作的一流RPG！真名法典续作登陆360！

由韩国人气绘师金亨泰担任美术设定的角色扮演游戏《真名法典》系列最新作《真名法典2》即将登陆Xbox360平台。本游戏由《西风狂诗曲》的制作公司韩国SOFTMAX开发，前作是2001年12月所发行的PC 3DRPG《真名法典：冰之魅影》的续篇作品，JangSung-Woon担任配乐，韩国偶像女歌手火曜飞演唱主题曲，并延请日本当红声优保志总一朗与堀江由衣担任男女主角的配音。

这次的《真名法典2》，相比起在PS2和PSP的前作，在影像表现上又有了长足的进步，人设依然由金亨泰担当，描绘出了各个个性鲜明的人物。 □文/北斗

众多著名声优大结集



←游戏中的敌人直接显示在地图上，被敌人发现或主动出击都会进入战斗，不用切换画面，而是直接在当前场景开始战斗。

→周围环境会对战斗造成直接影响，可以说游戏有很强的战术性。

利用环境展开战斗 通过场景互动制定战略



←环境属性是本系列的一大特色，具体来讲，就是指不同的环境含有各种属性，直接影响敌我的行动。《真名法典2》的环境属性要素得到大幅强化，比前作更加重要。



XBOX 360 X360	本刊译名：真名法典2		2009年预定	
	角色扮演	NBGI	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆容量未知	12岁以上

能实时切换角色的精彩战斗



游戏采用的是实时切换并操作角色的战斗方式，融合了动作要素以及号令同伴的“统率感”并适当融合了回合制系统，统率由AI控制的同伴打出华丽的连击，爽快又值得回味。这一系统使得战斗时的激烈程度有了明显提高。

↑本作男主角久特是生活在风见岛失去记忆的青年。

→女主角杰菲统率南部军特殊部队，目标是夺回王位的公主。



←角色们拥有各种各样的攻击技能。

随时切换领队 发动大威力连锁技

围绕王权争夺而展开的复仇之战

本作的剧情讲述的是，兰茨海姆大陆（ランツハイム）在过去的大战中曾一度化为焦土，1000年过去了，战争的阴影再度降临这片经各种族努力而欣欣向荣的大地。事件开始于宰相修恩塞特（シュエンザイト）暗杀女王依芙琳（イブリン），女王死后，修恩塞特紧接着囚禁了公主露洁菲鲁妲（ゼフィルダ）并篡夺了王位，之后毫不留情的排除反对者。公主历经苦难逃脱至南部都市阿巴杰特（アバジェット）与反抗军会合，从此共举反旗。时间是兰茨海姆历1150年，玩家所扮演的公主一行人吹响了反攻的号角！

灵活多变的组队战 独特的战斗系统



↑玩家操作的角色叫领队，其他队友可对领队做支援行动。

←连锁系统可以通过积极切换领队以发动强力的连续攻击。

焕然一新的游戏系统与世界观！

恐怖体感 呪怨

じゅおん

怨み続けて、10周年。

呪怨

黒い少女

《咒怨》是曾经在全日本引起轰动，而且还被好莱坞翻拍的日本恐怖电影巅峰之作。现下这款优异的电影改编为游戏，并且登陆Wii，本作是一款冒险解谜游戏，玩家手里的体感控制器将会化身为游戏中的手电筒，进入怨灵作祟的恐怖宅邸进行探险，透过简单的操作来体验在黑暗中独自一人面对怨灵诅咒的恐怖感。

在这个充满怨念的世界中冒险。本作的游戏制作人清水崇曾经就是电影版的监制，毫无疑问，电影中的恐怖感觉将会被原汁原味的保留下来。电影版的《咒怨》是1999年推出的恐怖电视剧，由清水崇编剧与导演，后于2003年改编为电影版，2004年由好莱坞重新翻拍为西方版于全球上映，曾蝉联全美票房双周冠军。《咒怨》的故事叙述含恨而死的女性佐伯伽椰子，其强烈的恨意转化为诅咒遗留在生前居住以及不幸惨死的佐伯家宅邸，引发一连串夺命恐怖事件并产生出更多新诅咒。

NINTENDO Wii	本刊译名：咒怨 恐怖体感		发售日未定	
Wii	冒险解谜	AQ Interactive	价格未定	版本日版
	DVD	1人	记忆容量未定	审查预定

手里的控制器将化身为手电筒！

被佐伯伽椰子怨灵笼罩的佐伯家就在你眼前，与电影不同，在游戏中你将深入这个地方的每个角落。关于咒怨的起源已经佐伯伽椰子的一切将会完全展现在你的面前。玩家的主力武器将会是手电筒，这是由Wii的控制器化身而成，这和《零》系列的摄影机很像。



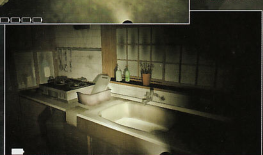
↑本作和《零》系列的风格比较相近。

怨灵佐伯伽椰子的怨念！

“咒怨”指的是含怨而死的人所下的诅咒，在死者生前的居所积聚冲天怨气，凡触碰者必死，并产生新“咒怨”，将恐怖死亡不断蔓延，而“咒怨”就永远死守凶宅，诅咒每一个来客……游戏中，玩家只能依靠一个手电去探索游戏中的每个角落。那个充满怨气的房子随时都有可能出现佐伯伽椰子。没有复杂的操作，只有无边的恐惧。怨灵佐伯伽椰子生前就是阴气的性格，从幼稚园到大学都没有一个朋友。在其20岁时，双亲在海外旅行时死于车祸。她同初恋的男友分手后，也和另一个男人结婚，但因为被查出，长子并不是其丈夫亲生，而被杀害成为了怨灵。

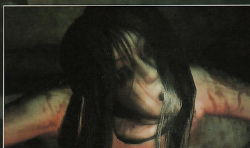
游戏电影真实化

←本作的游戏电影真实化程度很高，玩起来很有代入感，绝对能满足你的胃口。



↑房间的格调设计和氛围营造都非常出色，对电影的再现很成功绝对值得一试。

小屋中布满怨灵，一举一动都在她的监视之中



←同样是以怨灵为主题的游戏产品，但本作的风格和《零》还是有着细微的区别。零展现的是一股唯美风，本作则更偏重于写实。



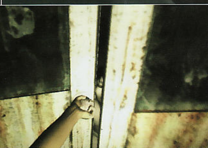
→本作的恐怖氛围营造的一点都不比电影版差，从图中能看出，本作主要还是以第一人称视角为主。游戏的进行方式还是以调查解谜为主。

怨灵袭击逃出生天 何躲避伽椰子的追杀？

←和《零》系列比较相似，本作中的怨灵害怕手电筒的灯光照射，而且手电筒可以升级增强。



→与传统的解谜游戏一样，玩家需要寻找各种类型的物品使用破解机关，或者与NPC交换道具。



依靠怀中的手电筒，体验惊悚悬疑的亡命之旅

NEWGAME COMMENT

游戏铁板阵

坐业界之巅，观游戏风云，赏百家争鸣！传业界神话，享游戏愉悦，协百家之妙！

点评家

本档期家用游戏机软件的数量与素质依然不容乐观。掌机游戏软件阵容中也有很多都是复刻、重制、移植作品，不知道软件市场何时才能真正回春，顺便在此祝贺一下4月中旬发售的FF7ACC取得不错的成绩。



4月23日 怪物猎人G



Wii
■CAPCOM
■动作
■日版 ■DVD
■15岁以上 ■1-2人



也是同名游戏的跨平台移植版，内容上没有太大的变化，如果你是猎人，那么你当然要买一张。本作同时推出的限定传统手柄倒是一个非常值得推敲的环节。也就是说以后Wii上会有更多的针对传统核心玩家而推出的游戏，并且会支持传统手柄，这样一来很多觉得体感手柄操作不太适应的玩家也能体验到在Wii平台上推出的传统游戏续作的乐趣，强力推荐。 By 七曜



和《FF7》大电影异曲同工的本作，这个分数还真着实难打。如果以任天堂Wii玩家的角度来看，把本作作为新作来玩，在G的基础上增加了新要素的新版本还是相当有一玩的价值的，不过在附带了《猎人3》试玩的情况下，G的提升版项多能算是练练手，顺便给Wii的玩家培养培养感情，为3造势。如果是从PS2一路玩过来的朋友，G的意义不大，纯当过度。 By 能量块



超级冷饭的最大价值当然就是那张《3》的DEMO，试玩过后，确实是有脱胎换骨的感受，游戏画面对比系列之前的作品有了本质上的进步，重新制作的建模清晰了很多，柔和雾化得很自然，新怪物的种种创新招式，加上猎人武器的手感变化使得狩猎完全进入了新境界。至于《G》本身，除了一些小细节改良之外，都和PS2版没区别，实在让人提不起兴趣再玩一遍。 By 翅膀



3月24日 通缉令



PS3 360
■GRIN
■动作射击
■美版 ■BD/DVD
■17岁以上 ■1人



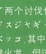
根据同名电影改编的游戏，推荐给喜爱原电影的玩家。本作的最大特色自然是忠实于电影中的射出的子弹，会有弹道能够转弯。当然敌人的子弹同样有些功能，而且能够看见。从画面上来看，本作并不是一款十分出彩的游戏，但是从仿真度以及打斗效果来看，却不得不说还是一款值得尝试的作品，各位玩家如果对于原作中的特殊设定有兴趣的话，本作说不定能给你带来惊喜。 By 七曜



看过电影的话，一定也会对游戏充满了期待，由于有先前试玩版的感受在先，因此正式版的素质基本上没跑出我的预想之外。本作是可以一玩的动作射击游戏。游戏在系统上很容易掌握，不过射击的操作灵活度有待今后改善，在一些细节上限制得较死，影响了流畅和爽快感。与电影一样，随着游戏的进度增加，玩家学会的能力也会增强，神奇的枪技依旧是本作的卖点。 By 能量块



原作电影是非常的精彩，这次推出的游戏版到是感觉比较一般。虽然借鉴了《战争机器》的系统和操作，不过射击时的视角和准星显得略有蹩脚，瞄准起来不是很方便，在掩体间来回穿梭的动作很帅气，动作比较流畅。近身格斗时的一招必杀甚是爽快。游戏画面方面本作表现得并不出色，最多算是中等水平，作为一款电影改编游戏来说还算可以。 By 翅膀



4月23日 死亡微笑



360
■NBGI
■射击
■日版 ■DVD
■12岁以上 ■1人



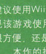
本作是于2007年10月推出的同名游戏的街机移植版，在原作的基础上追加大量新要素，并可以通过XBOX LIVE联机进行游戏。游戏初期有4名少女角色可供选择，每名少女都有3种不同的射击方式，并且还可以使用强力的召唤魔法进行战斗。在本游戏中玩家可以依据自己的喜好来选择关卡的顺序和难度，所以无论是射击类游戏的初心者或者达人都能从中找到乐趣。 By 七曜



360俨然有STG专用机的趋势啊。本作的素质足可评为当前最强横版弹幕系STG的最高作品，画面华丽至极，射击感绝赞，而且难度也可以满足弹幕受虐狂们的需求。游戏提供了多种模式选择，其中支持XBOXLIVE的ARCADE模式非常赞，即便是国内的网络环境也可以比较好的支持。另外还要大赞的就是本作的人设，一水的御姐美娘，非常符合本编的口味，高分必须。 By 能量块



横版射击游戏这年头太少见了，这款《死亡微笑》实在让人眼前一亮，绚丽的画面效果，饱满的色彩显示，卡通又不失火爆的爆炸效果。玩过之后都会感觉十分爽快。将可爱少女作为战机来驾驶的设定更吸引了玩家去玩，爽快之余还兼顾养眼，少女们的人设非常漂亮抚媚，也是游戏的一大亮点，优秀的游戏素质特别适合与朋友一起双人同乐。 By 翅膀



外部新闻 怪物猎人G评测

首先在这里不得不承认，这款套装对大部分玩家的真正意义并不在于这款Wii版的《怪物猎人G》，所有焦点几乎都集中在里面附送的《怪物猎人3》体验版上。而作为周边评测，这款套装的意义同样不在Wii版的《怪物猎人G》，而是里面的怪物猎人主题经典手柄，所以在这里我们会连同《怪物猎人3》体验版对这款经典手柄进行试用评测。

作为产品评测的主人公登场了！这就是"传说中"的怪物猎人主题Wii经典手柄，为充分体验《怪物猎人G》的猎人生活，双摇杆的经典手柄是必不可少的周边，深蓝色表面加上猎人风格的暗金色龙纹图腾，让玩家在狩龙砍兽时别有一番滋味。

具体手感描述，由于按照Wii经典手柄的样式来制作，拿起来的时候感觉十分轻，同时手柄不大，手感显得有点不足，但其实在刚公布的时候已经有心理准备，所以实际使用时并没有感到多大意外。

既然评测了产品，那剩下的《怪物猎人3》自然要小试一番，我们这里直接抛弃体感手柄，用该经典手柄来体验一下这款万众期待的新作。

进去主界面，选择使用的手柄设置后，就直接来到体验版的菜单，这里提供了两个讨伐任务，一个就如图片所示的ドスジャギィ，另一只是会吹笛子的クルペッコ，其中クルペッコ会召唤小兵，甚至雌火龙。但该试玩版并没有收录《MH3》其中最能显示水中战场面的海龙讨伐任务，的确令人有点失望。各任务均只有20分钟，所以玩家要抓紧时间讨伐BOSS。

讨伐怪物クルペッコ，特点是鼓膜能够发声，有着我们使用狩猎笛一般的功效，除了可以恢复体力、增加攻击力外，还可以召唤小怪以及雌火龙，但至于能够召唤其他的巨龙目前尚未具体测试。

还有《MH3》一大特色——水中战斗场景，在水里面玩家的动作会变得缓慢，挥刀命中也打了折扣，另外在《MH3》中建议使用Wii体感手柄进行游戏，因为发现该游戏使用经典手柄部分地方并不是很方便，还是留给《怪物猎人G》吧。

本作的操作可谓是彻底的颠覆了系列的传统，相信所有猎人都要适应很长时间。其是那些使用双节棍的猎人。但这里不得不说，双节棍在操作上不是很舒服。最主要的一点，就是吃道具十分不方便，要先按住C键然后十字键选择道具，这样一来在调整视角时就会有点麻烦，对于MH3这种后期怪物怒后速度和攻击力大幅提高的情况下，不能及时关注怪物选择最佳时机使用道具，很容易受到致命的攻击。所以从目前来看，准备一个经典手柄还是很有必要的。

4月18日

口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队



NDS
■任天堂
■角色扮演
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

嗯，虽然我喜欢口袋妖怪系列吧，不过对PM的爱基本只针对正传，其他衍生作品也就是冲着那些可爱的PM们会去玩玩，但兴趣并不大，本作也是如此。这已经是“PM不可思议迷宫”系列的第三款作品了，系统和玩法上与前作相比并没有明显变化，主要体现在新增的怪物以及冒险剧本上。游戏本身的素质在同类型中还是比较高的。 By 北斗

这个系列是将《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》结合起来的讨巧作品，原本可能作为实验性的作品，却没想到意外的很受欢迎。本作算是第三款系列作品了，在这次最新的作品里口袋妖怪新追加5只，达到了可选19个主人公的数量。同时相对于以往的《时之探险队》等还追加了21种队友型口袋妖怪。当然，本作也还会有更多新增的冒险剧本。 By 小沛

口袋妖怪系列一般都是出一作本作，出一作正统作品出一作迷宫出一作战队，之后再推出资料篇，循环往复，差不多每一个世代的主机上只能推出两代左右。尽管本作是《时之探险队》和《暗之探险队》的资料篇，但是制作诚意（骗钱诚意？）还是有的。虽然游戏的故事和流程和前面两部作品差不多，但是这个游戏仍是口袋玩家必玩的作品。 By 猴子

4月23日

风云！大笼城



NDS
■河本产业
■模拟游戏
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人

非常有趣的一款小游戏！之所以说它小，是因为其容量不大，而且单从画面以及音乐来看都只能算是中游水准，游戏系统非常简单，经历过教学关的学习后马上就能上手。目的很简单，在城里的各个据点布置我方士兵阻止敌军攻入我方主城，看似简单，但在什么阶段配置什么兵种，优先强化哪些兵种都需要因时制宜。个人还是蛮喜欢这个游戏的。 By 北斗

这个游戏以日本各地的城池为舞台，是一款防卫型的策略游戏。玩家是被困在城中的指挥官，以触笔操作来配置地图上的我方军队，避免自家城门被突破，不断击退扑上来的敌军。本作的地图众多，并拥有三种难易度可供选择，而且还支持二人对战。可以说这个游戏借鉴了很多策略模拟类的特色，但同时又创造出独有的风格，非常适合大家换换口味。 By 小沛

这部作品使玩家们想起《魔兽争霸》中的塔防之战。没错，“笼城”就是“城堡防卫战”的意思。本作以战国时代为背景，让玩家操作建造各兵种来防守城楼，和塔防一样，这里的士兵一共分为5种，讲究配合和使用技巧。游戏的背景音乐比较单调，但是考虑到这个游戏容量只有64Mb，所以游戏制作得还算相当有水平的。 By 猴子

4月23日

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌



PSP
■Irem Software
■冒险游戏
■日版 ■UMD
■12岁以上 ■1-4人

以灾后逃生为主要卖点的系列作品，如今已经是第3作了，不过这次没有发售在PS2上，而是选择了掌机PSP。基本玩法和前几作差不多，但是在许多细节地方都有强化，还追加了类似灾后逃生指南等知识性的东东。主角的个性会根据玩家的行动和选择发生变化，“胆小”的主角很容易就被各种事件给吓得压力激增，然后就得找凳子休息了…… By 北斗

在之前的试玩版中，大家对《绝体绝命都市3》应该已经有了比较直观的认识。作为经典灾难逃生游戏，本作自然追求的是更加具有临场感的恐怖逃生体验。除了灾害的真实感更加地提升之外，心理压力对行动所造成的影响等系统面也有了大幅度的强化。本作的协作逃生模式很有意思，最多4人联机合作可以让大家体会在灾难中相互帮助的重要性。 By 小沛

现在，国内玩家也对地震很敏感了。本作和1代一样，真实地模拟了地震发生之后主人公为了生存和同伴一起冒险的过程。游戏中地震之后的惨象令玩家看过之后有触目惊心的感觉，刚才一瞬间还在一起同行的人们，转眼之间就变成废墟中的亡魂，这样的刺激往往会使主角受到惊吓而体力下降，也确实符合人在紧急状况之下的心理感觉。 By 猴子

4月23日

七魂 迷宫制造编年史



PSP
■Global Entertainment
■动作角色扮演
■日版 ■UMD
■全年龄 ■1人

迷宫制造系列的最新作，本系列最大的特色就是可以由玩家自己对各种建筑材料、机关陷阱以及幻兽怪物等加以组合，由此可以制作出各种各样的迷宫来。这次的《七魂》整体来讲没有明显进步，与前作差不多，对于初次接触的朋友来讲可能得花上一定时间才能上手。音乐方面感觉比较平淡，人设还算不错，比较适合喜欢这种类型的朋友。 By 北斗

这个游戏是由玩家亲自制作迷宫，挑战被吸引而来的怪物。对比前作，《七魂》大幅增加了建筑材料以及出现的怪物种类，玩家可以制作出更为复杂的迷宫。另外还加入全新的攻略型迷宫“古代遗址”。PSP版的操作比较简单，可选择的建筑材料有11种，迷宫越复杂，吸引到的怪物数量会越多。这个游戏的系统非常值得深入研究，趣味性十足。 By 小沛

《七魂 迷宫制造编年史》是以玩家亲自制作游戏迷宫，挑战被吸引而来的怪物为特征的ARPG游戏《迷宫制造编年史》系列新作。本作大幅增加了建筑材料和出现的怪物，玩家可以制作出更复杂的迷宫。另外还加入全新的迷宫——古代遗址。寺田克也的人设看起来有些怪，但是与游戏的气氛很符合。这个游戏比较考察玩家的创造能力。 By 猴子

外部意见 国外游戏媒体的游戏评测

IGN对《汉娜·蒙塔娜》的评价（4.0/10分）： 你是否曾经看过《汉娜·蒙塔娜》的电影原作？想要在没有任何幽默感或是令人兴奋的感觉下重新体验一下原作的故事吗？本作正是如此。游戏的画面还算一般，环境制作与刻画不错，一些细节效果也有可圈可点之处，但是在对各角色的人物建模上就比较粗糙了。大量电影中的音乐都被REMIX进了本作中，玩游戏的时候会有亲切感，但是不足之处在于只能在流程中欣赏，游戏本身没有提供一个可以单独听音乐的模式。具体到操作上，手感比较晦涩，单线程的流程让人提不起劲来，没有让人长时间玩下去的冲动，对节奏的把握较差。剧情模式比较短，没多久就能通关，音乐模式又太过简单。

IGN对《空中激斗 二战皇牌飞行员》的评价（2.0/10分）： 可能是PSP上表现最糟糕的游戏之一了，菜单文字字体太过诡异甚至让人看不明白，而频繁又冗长的读盘简直让人崩溃。游戏的帧数还算足够，起码你玩起来感觉还算顺畅，不过其余部分的画面表现就是在是糟糕，还好飞机的造型还算不错。背景音乐风格沿用的是大多数空战游戏常用的感觉，尽管如此，音乐都制作得还算不错，特别是航炮击中目标以及飞机的引擎声都声效都很逼真。游戏玩法太过单调，基本上就是不停的飞行和射击，难度也太高，即使选择最低难度，也会让人感觉敌人击坠你比你击坠敌人要容易得多——说实话，这一点都不有趣。对于本作而言，或许只有那些重度历史军事爱好者才有足够的动力将其打穿以及完成各项要素了吧。

IGN对《幻雾之塔与剑之铁规》的评价（8.0/10分）： 尽管这是一款复刻作品，但是本作的界面制作的很好，游戏目的和规则非常简单，虽然支持触摸笔操作，不过玩家也可以选择不使用触笔。整个游戏流程中没有任何动画片段，不过游戏的人设非常经典和漂亮，对环境中各物品的刻画也很有味道。游戏的音乐都是用经典的乐器进行演奏的，并没有使用太多如今的电子合成效果，然而效果听上去很好。有的音乐重复次数过高，但是曲子很有韵味。游戏系统上，各方面的平衡性都得到了很好的设置，不过在任务提示上就做的不够了，这点比较不体贴。整体而言，这是一款非常传统同时又是很经典的作品，你可以不急不慢的享受它的乐趣。相信不少玩家都会爱上这款游戏，甚至一旦开始玩就难以停下。虽然不是那种马上就会让你兴奋起来的游戏，但是深入玩下去之后就会欲罢不能。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林：老了玩游戏最怕寂寞

●岁月催人老，自己对着镜子一笑就看满脸褶子了，想当年充满青春活力的我一去不复返，莫非迈入中年人行列就这样简单的达成了？顺便在下班路上问了同事一个比较理想的问题——你说咱们这批人老到六七十岁了，还能打得动游戏机和电脑吗？希望可以，那段时光真是打机专用啊（提前把退休后生活内容给确定了……）！

●最近烧电脑烧够了，有点疲劳，本来自己就手笨，所以费了不少的力气。接下来准备研究研究老主机，已经看好了几款机器，陆续下手，卖家请注意，您的商品很危险……



●翅膀君是个非常沉默的人，每次编辑部里恶搞猴哥我们都笑喷了，这君连个动静都没有。绝对是我部隐藏的高手，真人不露相一般就是说他的，最近本胖也加强了对翅膀君的性格研究。他太深了啦～～～～



PERFECT：没啥好玩的

FFB的试玩版估计国内没多少人真正玩到吧，不过也没关系，这东西绝对是距离产生美，实际玩到的话，印象也许并不是太好……这话估计要惹很多人伤心了，但是没办法，PERFECT实在对野村有点神经过敏，总觉得他只适合制作快餐游戏，FF参与太多，就不伦不类了……



两天前，怪物猎人3的试玩也抵达编辑部了，看着翅膀等一干人狂玩不止，PERFECT只有在一旁参观的份儿，不过这也乐得轻闲。不知道这游戏在Wii上能卖多少，好象也不算乐观吧，但是无所谓，移植PSP肯定早晚的事，所以说新型号还是要破解才好造福大众。

PERFECT最近还在沉迷三国11，只不过换成超级难度的吕布了。死磕三国，说明本人实在是没有新游戏可玩，业余时间也只能搞怀旧了，我很是不欣慰啊。



猴子：流感季节当心传染

现在正是春末夏初，属于传染病多发季节。当大洋对面开始爆发猪流感的时候，编辑部的猴子也感冒了。——首先是无征兆的低烧，胸闷，咳嗽，喉咙发痒，然后整个身体都开始乏力。大家放心，猴是不会得猪流感的，因此编辑部的同事们并未将我隔离。话又说回来，现在正是截稿的关键时刻，要是隔离了的话，工作让谁去做？总共就这些人手，缺了谁都不行。



何况这两天要做的事情实在太多，着急上火是免不了的，一上火就容易闹病，一闹病就有可能爬不起来，种种麻烦不一而足。最近要做的事情太多，绝对不是闹病的好时候。因此这两天我一直用抵抗力硬挺着，不是不想病，实在是不能病啊！



翅膀：活一千年会是什么感觉

最近中央8在播《宝莲灯前传》，本来以前是不属于看国产电视剧的，因为大都千篇一律又俗套。不过这种反映中国本土神话的剧到是比较少见，整天看希腊北欧日本神话在以各种方式演绎，中国也该重视一下自己老祖宗的神话故事了。说实在的，这个以二郎神为主角的神话剧称不上出色，通篇几十集下来舞台场景就那么几个，也没有什么大场面的打斗戏，有也是一对一，不过跨越1000多年的故事到是很有意思，天上一天地下一年，天上一年就是人间365年，在天上过这么多年到是无所谓，但真要在地上生活上千年会是什么样的滋味？某对男女还做了一千年夫妻吵了一千的架，开玩笑呢吧。人如果真活了上千年是什么样的感觉？两个人如果几百年不见还认识吗？这种岁月的沧桑感剧情中体现得并不充分，难道神仙活一千年真的和人活一千天一样感觉？恐怕只有编剧才知道了。

《求生之路》终于更新了，新增的生存模式不是一般的刺激，难度也真够高，四个人一般都活不过5分钟，不知道那活过40分钟以上的达人是怎么做到的。



七曜：玩无双也要从儿时抓起！

最近回家休假，带着儿子去打预防针。他在儿童医院看见排队在前面的小姐姐正在父母的指导下，用PSP看文本学英语，便伸手去捞。这是因为他对PSP非常熟悉，在家里我每天都会让他玩10分钟的PSP。我的PSP除了做攻略之外就是无双专用机了，虽然儿子现在只是对无双中新奇的战斗画面看个新鲜，不过在我长时间的训练下，已经对摇杆的操作比较熟悉了，而且对△、○、×、□四大键位也有很深的印象。别看他还小，但是角色的敏感程度也很高，比如他看见董卓就会瘪嘴、看见星彩就会满脸笑容，善恶丑美，一切尽在不言中……



另外最近也从日站订购了不少东西，特别是买到了心仪已久，风林火山土产限定的"伊达政宗"铠甲，在拍下之后，看见广告链接，居然还有"片仓小十郎"的同系列铠甲，此产品在MSJ的官网上未曾见过有介绍，求解。



菜团：用肌肉填满你的眼睛…

最近开始重温漫画了，首先拿出来看的当然就是非常非常经典地《JOJO的奇妙冒险》。这部由日本漫画家荒木飞吕彦所画的6部作品一直被日本以及国内玩家追捧，目前荒木老师正在创作第七部。《JOJO》的画法属于"不美形"的一类，刚刚开始看的时候似乎会认为他画得很奇怪，但是一看下去却不由得被它所吸引。这就是不美形派的共通点。虽然《JOJO》的画法是另类的，但却是特色十足。因为荒木本是学时装设计出身，所以，笔触和画风象是时装画，而且很偏向黑暗的效果，光从画面上，就带出了一种奇异的气息，和作品的内容配合得恰到好处。他笔下的人物，大都肌肉发达，身材一流，目前已经重温到第五部。



就算看完《JOJO》后接下来还有台湾东力版《七龙珠》、《北斗神拳》、《新暗行御使》等着我呢！



北斗：刀削，又见刀削！

华丽的跑完了耐力赛，成绩方面虽说没啥值得夸耀的吧，不过自以为还算说得过去。然后呢，就是顺便见识到了那些原本只生活在传说中的国外的以及国内的猛人们，绝对绝对绝对的非人类啊！

"呷哺呷哺"不知大家听说过没？反正本人是最近才刚知道并且亲自品尝过的，其实就是一种可以每人单吃的小火锅。悲哀的是，似乎随便街上找个摆摊的都知道的事情，俺竟然如此落后于时代了……

机战K告一段落后，如今每日的闲暇时间基本都是在GTA的世界里度过了，除了偶尔心血来潮去接个主线任务之外，绝大部分的功夫都用来杀人放火为非作歹了……



最近抽空把《电锯惊魂》系列彻底温习了一遍，虽说这系列一直在走下坡路吧，不过还算值得一看。



小沛：论单反是如何败家的！

●虽说决定买单反相机了，但心里还是不踏实，于是上网研读《论单反是如何败家》之类极具教育意义的文章，以打消自己奢侈腐化的念头，维持勤俭持家的优良传统。不过，最终我还是屈服于小资产阶级生活奢靡的诱惑……

●S9500在我手里差不多把玩了3年的时间，拍出的经典作品也有百十来张，如今差不多是该提升装备的时候了。不过现在的中高档单反相机还是比较贵的，小沛相中的索尼α900绝对超出了心理承受底线，于是退而求其次，决定买个α700先耍着。亏得媳妇支持，而且还大方伸出援手，感谢个先！否则等我自己攒够钱，还是先买PS4吧……



●这些天和媳妇一同奋战于《真三国无双 联合突袭》的中文版，个人英雄主义得以完美体现，关键时刻挺身而出，以及无偿提供珍贵素材等举动大大加深了夫妻感情，推荐各位已婚玩家尝试。

春暖花开日，午夜惊魂时？

——武林外传全新趣味称号集合

春风吹，春雷响，武林的江湖惊又险！今天，某南来说一说咱们武林外传里最新最热点的系列任务，那就是“午夜惊魂”系列！列位看官有胆小的可得想好了，万一吓着您那可不是俺滴错……

书归正传，话说这2009年春节到来之前，武林外传更新了一系列夜半任务——因为这个系列的任务都是在半夜子时开启，还都是在阴气森森的烙印之塔开启；而那开启任务的NPC更是让人看了毛骨悚然——竟然是一具被一堆幽魂包裹的棺木！（抖~）

这个系列任务做起来不难，但是您却必须具备一定的探险精神和勇气才行。棺材NPC会给你一张惊悚电影的入场券，没有足够的胆量和金钱（入场券当然是要花钱买的）是不能进行任务的！

“午夜惊魂”有31个任务，周一到周四每天4个，周五5个，周六6个，周四4个，是随机的。开启时间为每晚子时——半夜11点。自动接任务，限时半小时，若在规定时间内没有拿着20金找到烙印之塔的NPC，任务就会消失。

NPC所在地：烙印之塔无眠之地，坐标是（371，-89）左右。顺着地图所标示的大路走，基本不必担心周围的怪物会跑过来攻击。

交给棺材NPC20金后，即可得到一张电影入场券。右键点击即可接任务。每个任务限时2小时，差不多正好等于一部电影的时长。任务完成后，可以获得对应的称号以及2000点的幽灵船友好度。下面，某南就把这些任务的内容说一说，各位喜欢的就赶快拿出笔来记吧！

周一任务：空难乘客。

这个任务是诸多任务里比较有挑战性的一个——万事开头难，周一的任务给点儿小小的挑战也很正常——任务提示：恐怖的空难，只有仅仅几人存活。死者被埋在了一个大坑里，立了一块没有字的墓碑。找到他们的坟墓，或许里面的冤魂会告诉你一些事情——午夜惊魂系列的任务大多都是在烙印塔传送师风漫影那里做“烙印塔一日游”任务就可以完成的，但是“空难乘客”任务却需要我们使用轻功找到这个墓碑。这个墓碑在哪里呢？远在天边，近在眼前——无眠之地中间有一个三层高的小台子，在台子的最顶端，你就可以完成这个任务。

这个台子某南曾经很HAPPY地跑到一边的高楼上往下跳，但只跳到了一边的绞刑架顶上就失败了。技术高的朋友完全可以从高楼上跳，但下面这种方法更容易一些：

第一步：走上第一层台子边上的小墓碑——小心周围的幽灵，觉得麻烦可以先干掉它们。

第二步：从小墓碑顶跳到台子的第二层，可直接跳上去。

第三步：从第二层跳到第三层顶上。跳这层有时候一不留神就可能跳到一边掉下台子，所以要用鼠标点着第三层台子往上跳；掉下来也没关系，最多两三次，你肯定会跳；任务限时俩钟头呢，不用着急。

最后一步：站到坐标（370，-41）左右。这个地方容易掉下去，建议将人物改成走的模式。站在那里来回转转或等一会儿；任务就完成了。完成后获得称号“空难乘客”和幽灵船友好度2000点。

周一的任务可以接双份，但要额外付出50金，不过必须在完成空难乘客之前；如果完成了空难乘客的任务，棺材NPC上面也就不会有绿色的任务提示了——不过，那也可能是你超过接取任务的时间了……总之，最好一次性就带着70金去接任务，运气好的话可以一次拿两个称号。

除了周一的任务，周四的任务“危机四伏”也需要跳上在过河台子。跳的方法和周一的相同，跳上去就行了。

除了“空难乘客”和“危机四伏”之外，其他的20多个任务全是在风漫影那里做“烙印塔一日游”任务完成的。做这些任务，不但可以获得幽灵船友好度，



获得称号，还能让胆小的朋友了解到很多著名惊悚片的内容——咳咳，也不知道武林外传的策划们是不是都很喜欢看鬼片？这些称号的名字不乏很多超级有名的鬼片——咒怨、凶灵、寂静岭、食人列车、极度深寒、人骨拼图、杀人医院、呼救无门、尸骨无存、猛鬼街、鬼宿舍、惊魂……光看名字，我就害怕了…咳咳……

不过集齐这些称号后，据说还可以升级合成，得到更高属性的称号哦；而且，由于冰火岛任务需要很多烙印塔指南，所以，可以将做完任务获得的烙印塔旅游券拿去换成指南，完成冰火岛的任务，也算是一箭四雕的好事了吧！但是要注意，一定要过了30级才能接到这些任务哦。

如果您对于完美时空的游戏产品《武林外传》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《武林外传》信箱是：wulinpm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID

猎狐犬基地 VOL.032

CHECK! 街机版合金装备？

你是否曾经想到过有那么一天，合金装备系列会推出街机版作品？虽然听上去怪怪的，不过如今却似乎并非完全不可能了——KONAMI最近注册了新商标“合金装备：战术网络游戏（Metal Gear: Tactical Online Action）”。

严格来讲，KONAMI是分别注册了“Metal Gear”和“Tactical Online Action”这两个商标，不过在KONAMI对它们的描述上，可以说是几乎完全一样，而且都是被定义为街机上的作品。以此来看，街机版合金装备新作的推论还是颇有可能的了，只不过，这个街机版到底会是什么样的呢？

根据“战术网络游戏”这个描述来看，很有可能是与之前的“MGO”非常相似的作品，在街机厅中与人组队进行联机对战。不过与MGO比较起来，肯定会在不少系统方面有改变，毕竟如果和MGO差不多的话，玩家们何必不在家玩而专门跑去街机厅呢？



KONAMI官方暂时还没有针对此事发表相关说明，国外一些网站在转载此新闻时也没有忘了顺便恶搞一下，例如“蛇汤”就专门配了一张《吃豆》的图，不过图中的主角PAC-MAN，则带上了斯内克那条标志性的蓝色头带……

CHECK! 合金装备2纸质小说

前两期的专栏中我们曾经提到过关于合金装备的官方纸质小说的事情，当时说的是MGS1代的小说，不过那个是N年前就已经在国外正式发售了，上次提起此事，是因为所谓“中文版”的原因。最近在该小说作者雷蒙德·本森（Raymond Benson）的个人主页以及亚马逊购物网站上，我们看到了MGS2纸质小说的相关情况。

据悉，这本小说预定于今年11月



26日在美国正式发售，价格为14美元或是8英镑。距离上一本小说的发售已经有相当的时间了，为什么雷蒙德花费了这么长的时间才写出续作？我们不得而知，不过对于这个对游戏原作了解可能不够深刻的作者来说——这是小编的个人看法，反正上本小说的感觉个人不是特别喜欢，要想再接再厉有所突破让合集装备的粉丝们满意的话，多花上点时间仔细了解下游戏的剧本还是颇有必要的。

话虽如此，等到年底小说发售时，还是会想办法看能不能搞到一本看看。

CHECK! 猎狐犬小队专用大衣

近日在一家名为“abbyshot”的网站上发现有猎狐犬小队的风衣贩卖，根据这个网站上的相关说明，这件风衣是根据《合金装备索利得·双蛇》里Liquid穿的那件黄色大衣仿制而成的，并非官方发售的周边。

玩过MGS1的朋友应该还记得作为斯内克兄弟兼对手的Liquid就穿着这件棕色的风衣，根据游戏里的资料显示，这也是当时的猎狐犬小队的“制服”之一。在实际游戏中，那些小兵穿的服装在颜色上与这件也颇为相似，不过士兵与头目制服的款式还是有着不小的区别的，而Liquid手下几员大将又都个性得一塌糊涂，也就Liquid自己穿过。另外在4代结尾的时候，Big Boss也是穿着与这件非常类似的风衣登场。

制作这风衣的也是真FAN啊，就凭着游戏中的画面，而非常逼真的将这件风衣仿制成功，并且采用了专门的防水材料制作，除了一些细节上的设计之外，在风衣外侧与内侧各制作了两个和一个特别大的口袋，以利于购买者放置各种各样的“武器”（什么武器？莫非真放两把枪不成？）可惜的是，由于太过“忠实于原著”，这件风衣上并没有



猎狐犬的LOGO……

北斗自己没有购买过这件风衣，也不打算购买——399美元的价格都够买台80GB的PS3了，拿来买这件风衣？我又不是钱多烧得慌。再说了，真穿这衣服上街的话，那是啥感觉啊，太别扭了一点——除非是有机会见小岛秀夫的时候，穿着这玩意儿上去，那还真是“倍儿有面子”！

名越武艺帖

第三十回 近况，在那之后

「龙如」这款游戏出现得并非偶然，在日本游戏界已经越发偏向续作化、低龄化的今天，它的出现是有特殊意义的，为了向世界传扬日本文化。

他的名字叫龙如

刚刚过去的8月23日，当天午后2点，新宿歌舞伎町，举行了我最新游戏作品的发表会，这可是在《F-ZERO》之后许久没有开过的新作发表会了，具有非常特殊的意义。不少人可能要问，这次发表会为什么要选在新宿呢？又为什么要在舞伎町？这当然是有理由的，那么这次我们就借机会来感触一下年末预定发售新作的情况吧。

实际上，对于这款游戏的发表，我自己已经做好了充足的准备，并不能算是最初公开的东西了。在本文上市时，应该已经在各大杂志媒体和网站有了相关消息。项目名称就是《龙如》。这是一款偏向动作的游戏，舞台设定在东京，有着很多现实中真实存在的繁华街道，以及引人入胜的剧情。游戏时间设定在现实中的1995年，身处一个组织中的主人公“桐生一马”，被卷入了孤儿院时代的好友所造成的一桩事件中，而被关在监狱中度过了10年光阴，出狱后又进入了一个更深更浑的旋涡中……大约就是这



样。不仅仅是繁华的街道舞台，其中各种各样的店铺、人物都经过特别设计，每个人物所能表达的话语，所能做的动作，以及他们更深层次的一些表现，都足以使人惊叹。21世纪我居住的这个叫作日本的国家一角，已经完美地还原到了这部游戏作品中，真实描绘的整体风格，再加上充满情调的游戏细节，就是这款即将要正式发表的作品了。

为什么做这个？

那么首先，为什么要以日本为舞台？繁华街这个概念有什么意义？还有为什么选在这个时候开发出来？其实这些问题的缘由都由来已久，多年前就有过日本游戏业界中“在国内发售的游戏销量减少”」“日本和海外游戏偏好差距扩大”、“日本制游戏在海外的不振”等这些说法，还有“海外开发者力量台头”、“开发成本上涨”等这些老生常谈的话题。因为当时，日本的开发环境相对海外已经倾向于落后，开发资源显得过于零散，在开发《F-ZERO》之后，公司就今后的游戏开发项目规划做出了调整。必须首先确立面对的市场环境，提前定出针对这个市场的，能把大众的兴趣完全调动起来的特色，也就是能完全吸引你所面对用户层的东西。日本的移动电话在不断普及，笔记本电脑拥有的人也越来越多，日本社会关注游戏业界的人不再像以前那么多，而且这种情况随着时间推移显得越发明显，各大游戏公司也在进行风险性低的，最容易看到回报的集中化投资，也就是说是一种防御性的保守战略，其结果就是名作续篇的大量泛滥化，给予这种项目大份额的投资，制作新原创游戏项目的越来越少，使得市场中充满了硬化的空气，游戏消费者开始对于“期待新游戏”抱以怀疑，在这时，我自然而然地想到了一些东西。

从日本到海外

2年前，一个决定在我脑海中形成，并向公司递交了项目报告，我确定的是“我要制作我理想中的有意思的游戏”，同时“符合市场战略性的要素”，针对日本市场，反映日本人现实生活，为日本人量身订作的游戏。我考察了很多地方，了解到我们现实中是以什么样的方式在生活着，并将其带入进游戏中，符合日本人审美的同时，将这些传扬日本文化的内容推广向海外，让世界范围内的人都来了解日本人的生活，我想要的结果就是这样。

另外，这部作品是以18岁以上年龄层为开发对象的，我认为当今只有这个年龄层才能真正体味出游戏的内涵，他们才是真正的玩家，也只有他们才能玩懂我们的游戏，能更好地传扬到海外，这个不用怀疑，海外游戏市场的主流用户群体比日本要成熟开放多了。

BOSS档案！

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.010

毫无疑问，《拳皇》系列的巅峰时代正是当年的KOF94–KOF98的年代，那也是属于“大蛇篇”的时代。了解拳皇系列官方故事背景的玩家们都清楚，在10多年前的那个时代，街机厅里的打《拳皇》系列经常能见到三个BOSS，卢卡尔、高尼茨和大蛇。卢卡尔在之前已经介绍过了，本期BOSS档案，则同大家一起怀念来高尼茨和大蛇。 □文/七曜

故事还得从游戏设定的1996年说起，一年一度“THE KING OF FIGHTERS”再次举行，传说中的三神器在此次格斗大会中全部出现，草剃京、八神庵以及作为此次大会的主办者神乐千鹤。击败了其他的参赛选手后，在此次大会的主会场，神乐千鹤考验战胜队的真正实力后，她会请求战胜队去封印即将释放的大蛇一族，



一阵风暴破坏了整个会场，拥有控制暴风力量的高尼茨出现，最终高尼茨被击败……1997年，更多的格斗家加入到了“THE KING OF FIGHTERS”中，神乐千鹤通过八咫镜探察到封印异常，便集结了京和庵组成了三神器队参赛。在突破重重战斗后遇到了大蛇一族的七枷社，夏尔米，克里斯，同时从他们口中得知了大蛇企图利用KOF中格斗家的“气”复活的秘密。虽然最终战胜了他们，但是大蛇却以克里斯的身体为触媒，成功的复活了……

大蛇一族拥有常人不具被的超能力，他们的首领就是远古的蛇魔。蛇魔没有固定的实体，是作为一种类似于“魂”的东西而存在的，当它实体化的时候必须借助“触媒”。跨越时空1800年，解开了封印的大蛇之魂附在了克里斯身上，利用其身体实体化。而在大蛇一族中，最具有实力，暗黑力量最强的八名战士被称为“大蛇八杰集”。

首先KOF96的总BOSS高尼茨就是大蛇四天王之一的暴风，所谓四天王是拥有能够通过自己的意志，对各种自然现象操控自如的能力。“狂风肆虐”高尼



茨是大蛇一族的牧师，身为牧师不得不使用谦虚的言辞。但他的性格十分做作虚伪，其实他本质上是极为残忍的，为了自己的信念而不择一切手段。他在18岁的弱冠之年，曾夺去了当时25岁的卢卡尔的一只眼睛，实力可见一斑。“干旱大地”七枷社，属于那种为了达到目的可以随意杀人的类型，作为一个喜欢旅行的青年，在世界各地旅行，但其真正的目的是为了解开大蛇之魂而行动。“电光雷鸣”夏米尔，具有让人捉摸不透的性格。她的表情被前面的长长的头发遮住，别人看不见的眼睛里冲满了强烈的杀气。“雄雄烈火”克里斯，有着一张温柔的笑脸的少年，平时装出一副温顺的样子，但事实上他所拥有的杀意比七枷社和夏米尔更为强烈。

麦卓、薇斯，原来是卢卡尔的秘书，她们之所以当他的秘书，是因为要监视企图夺取大蛇一族黑暗之力的卢卡尔，并在1996年格斗之王大会按照大蛇一族之长的指示，本着监视八神的目的与八神一起出场。山崎龙二则是一匹孤狼，负着大蛇一族的宿命，当他作为八杰集之一还没有觉醒时，对自己的命运一无所知，但最后当他在与八杰集的对抗中得知自己的命运后，由于他的性格不愿意受任何人的拘束，于是他走上了自己道路。

莉安娜的父亲，他作为八杰集之一在现代转生，但是由于中途转生的所以并未完全觉醒，作为人类在人类社会过着与世隔绝的生活。但八年前，受到了高尼茨的指令，但为了自己最爱的妻子和女儿，他并没有接受命令。高尼茨不再等待其完全觉醒，而是使他的女儿，完全继承了大蛇之血的莉安娜完全觉醒。最终莉安娜杀害了自己的父母。





格斗天尊

布兰卡充满野性之力的丛林莽汉

布兰卡这个角色是被国内玩家一直所熟悉的怪兽系角色。其凶猛的攻击与敏捷的速度被众多格斗爱好者们使用着。□文/莱团

初次接触《街头霸王2》的玩家们对于游戏中个性鲜明的角色们给自己留下的印象也许是他们接触的众多游戏中最为深刻的，在街霸2的12名角色中，布兰卡是最特殊的，原因很简单，他是这12个人中看起来最不像人类的角色。绿色的皮肤，橙色的头发，会发电的必杀技，以及胜利之后"嗷嗷嗷"的叫声，让所有玩家都发出一个疑问：这家伙是人吗？

在事故中幸存的绿皮怪人

虽然街霸的人设充满个性，谁和谁都不一样，但是布兰卡依旧算是一个人类角色，只不过从设定上来说属于"野人"。在玩家们的外语知识十分有限的年代，大家一般都喜欢用绰号来称呼街霸的角色，像"白衣"、"相扑"、"大兵"等等，而布兰卡获得的普及率最高的绰号就是"野人"、"野猿"，不过也有一些比较有创造力的玩家喜欢称之为"狮子"，比如和猴子一起打街霸的伙伴们。仔细想一想，布兰卡的头发和面容确实和狮子有几分相似（当然肤色不像），但是根据CAPCOM官方的设定，他确实是一个在野外环境中长大的人。

布兰卡的童年是不幸的。在他小的时候，一次乘坐飞机遇上了空难，掉进了亚马逊丛林中，大难不死的他从此变成人猿泰山的后继者，在充满危险的热带雨林中生存。严酷的环境使他创造了生物进化的奇迹：为了保护自己，他的皮肤变成了绿色（真是有够鬼扯的说法啊，冈本吉起我把扔进亚马逊丛林过个几年看你是不是也变成绿的）；在同电鳗等危险生物搏斗的时候，他也逐渐有了放电的能力。如果说他的外观与体能的改变都是自己进化出来的，那么这种进化按照达尔文的物竞天择学说是讲不通的，只有拉马克的用进废退说才能解释清楚。不过玩家们是不在乎他是怎么变成野人的，也不清楚为什么这个野人会代表巴西参加世界格斗大赛，大家只知道，布兰卡在打倒维加之后见到了自己的亲生母亲沙曼莎，并且和她相认，两人抱在一起高兴地痛哭。这个时候，他真正的名字"吉米"才被众人所知。

野人的秘密，你知道多少？

说到布兰卡的姓名，也许大家不太清楚，在欧美，Blanka其实是个女性专用的名字。在东欧地区，很多女子都叫布兰卡，其中不乏一些名人，如克罗地亚的跳高名将布兰卡·维拉西奇。而野人布兰卡无论从性别还是外表来看都和这个名字很不相称。这是为什么呢？其实他的名字来自当地人对他的称呼：hombre blanco（西班牙语：白人，但是巴西人其实是说葡萄牙语的，所以应该是homem branco）。布兰卡虽然与外界没有什么接触，大部分时间都窝在



丛林里做野人，但是与森林里的一个村庄的人还是有些许联系的（我们看到的他的格斗场地就是那个村子）。他刚坠机掉到丛林的时候，皮肤还没有变成绿色，肤色与当地混血人种相比白一些，所以他就被称作"小白脸"，久而久之就简化成了Blanka。只是后来他从小白脸变成了小绿脸，当地人对他的称呼却没有改变。

在找到自己的母亲之后，布兰卡并没有离开丛林，而是以成为"让母亲骄傲的人"为目标继续在格斗界奋斗。有一次，超级无敌弱的火引弹（丹）到丛林旅行时遇到危险，幸得布兰卡相救，从此之后两人就成了好朋友，而且拥有很多共同语言。

此外，由尚格云顿主演的电影版《街霸》中，布兰卡并非野人，而是古烈的好友查理（纳什）被拜森将军（维加）改造之后变成的改造人。与正统作品中进化（退化？）成野人的设定相比，这个设定貌似更有科学道理一点。但是布兰卡和纳什是一个人……想想都觉得毛骨悚然，还是原来的设定比较好。

电子の猛者！

——Time to Create the Game！（上篇）

在前面，我们讲到了游戏开发小组的构成。在集合了多个不同领域的专业制作人才之后，游戏的开发工作就应该开始了。但是游戏的制作并非如大家所想的那么简单，虽然制作组的工作人员各司其职，但是如果没有统筹规划和安排，那么游戏的制作是无法进行的。我们就以《生化危机》的制作流程为蓝本，看一看一个游戏的制作到底需要一个什么样的过程。

说到游戏的制作，玩家们头脑中出现的往往是监督端着架子坐在开发现场指手画脚，下属们彻夜苦劳不眠不休进



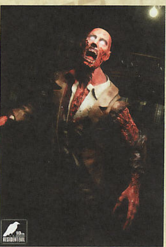
↑玩家们看着觉得很简单的游戏内容，其实在制作的时候是困难重重的。

行编程和除错的场景。实际上，游戏的制作过程并不是这么简单，只靠努力工作，游戏是做不出来的。

在游戏制作之初，导演要按照出品人的要求，开始设计游戏的基本概念。这就是游戏的企划制作阶段。这个时候会召开几次策划会，在已经草拟的企划基础上，向所有的制作人员征求意见。经过多次讨论，游戏制作组将对游戏的制作方向和基本概念有一个比较明确的目标。在大方向统一的前提下，游戏的企划书就完成了。但是企划书完成之后还不能直接拿去制作，必须送交上级部门审批，获得采用之后才能开始正式制作。如果一部游戏的企划没做好，或者审阅者（一般来说是出品人）认为有什么地方需要改进，那么企划书就会被打回重做，直到被采纳为止。实际上，在制作游戏的时候，许多点子被做成企划书，但是由于该作与会社制作方针相违背，或者考虑到制作出来是否流行，可能受到什么影响等客观原因，这些完全新作最后不能被采用，只好被封存起来，直到后来才重见天日。CAPCOM最早在FC时代就制作过"Sweet Home"这样类型的恐怖游戏，其中一些系统的设计（如开门）已经和《生化》很接近了，但是因为当时游戏机机能有限，而且FC上也不适合多出这样的游戏，所以就被搁置下来，这个游戏的制作概念直到96年的时候才被重新启用。

在决定制作之后，游戏的初级设计就开始了。首先是游戏内容的决定。就《生化危机》来说，首先考虑的是如何突出"生存恐惧"的特点，还要与PS主机的机能配合好。起初三上曾经考虑过把游戏做成完全3D，但是因为当时PS的机能不够，只好退而求其次，将人物角色和道具做成3D，背景基本上采用2D。另外每个房间的面积都不太大，比较大的空间有多个场景拼合而成，在进出这些地方的时候会有些许读盘时间，可以用开门的动画来掩盖，让玩家在玩游戏的时候感觉不到在读盘，而且能够增加恐怖气氛。由于游戏的视角经常转换，用普通的方式来控制3D的人物难免让玩家感觉手忙脚乱，所以人物移动采取以自身为中心，360度转动的方式，按↑为前进，↓为后退，←→为转动，等等。在这些游戏概念都设计完毕之后，就可以开始游戏的制作了。

游戏制作开始之后，首先制作人员要解决的是素材问题。一个恐怖游戏总不能是由一堆火柴棍一样的模型人组成的吧，除了角色之外，还要有各种道



具，四周的背景，颜色、光线的调整，等……。因为是3D游戏，所以角色在设计之后还要进行3D建模、贴图、渲染处理。这个制作在2D时代是不存在的，2D游戏只需要点绘师把游戏中设计好的角色用点阵的方式做成各种活动块，之后套在游戏里就OK了。3D角色的制作节省了点绘的时间，但是也会消耗掉制作人员不少功夫。在游戏制作的时候，传统美工与电子美工的合作是最重要的。不管你设计的角色形象多好，如果到了电视屏幕上就走了样，那么也是白搭（俗称：作画崩坏）。为了避免这种情况发生，双方必须做好沟通工作。□文/猴子



诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言。

本期关键字：升职、竹内、游戏博物馆

发言者F：震撼消息——平井一夫 取缔役就任！！http://www.sony.jp/CorporateCruise/Press/200904/09-0427/ ■这就是震撼消息？■果然震撼啊……■啥意思？平井一夫下岗了？■人家是就任董事。■取缔役为董事，代表取缔役就是董事长了。■升官了？难道这就是sony的震撼消息？■震撼！■平井一夫果然是马屁派，市场作的惨，天天说大话，照样高升！！■很显然，SCE完成了2008财年的销售任务，平井才升得上去。■意料之中。■产房传喜讯——生（升）了！■又升了，索饭们一片欢腾。

发言者D：前C社员工生化之父三上日前接受PS官方杂志说道：“我大概不会玩生化五因为我不喜欢……假如我看到生化五哪里做不好的我会生气的！”三上还说，生化六一定需要做大幅度的改变不然会生存不下去。 ■各方玩家标王玩过生化5之后表示对猪内极度失望。■除了画面比较好。远没有当年玩生化4的震撼和激动。某些人说的很对，就是换了2个主角的场景加强版。■虽然失望但还是要玩的，毕竟是个生化fans。即使6代更臭也还是要玩的，不臭更好。■BIO4整体要比5高不少，但是5的画面是4比不了的~~~■BIO5有什么不好？中规中矩呀！你得考虑竹内同志首次当家，当然要先稳住阵脚，完美翻拍BIO4一下，风险小而成功率高，下一代BIO6才是真正发挥其创意的时候，等着看竹内君的真正实力吧！■真奇怪，让生化四与生化三产生变化的是三上自己吧，生化五基本照着生化四来，这样三上也要喷，岂不是喷自己？■5带给我的乐趣不逊于4。BIO5又没像DMC2一样砸了系列的招牌，或者像女神P3一样把系列的精华设定改得乱七八糟，凭什么老攻击人家为二五仔？■4起点太高，5代没做烂就不错了还想超越？■好不好的不是风格问题，而是打起来的那种节奏感和对全局的把握。4代总能让你肾上腺素维持一个水平，全部打下来毫无冷场。■有的吃总比没得吃要好得多啊。知足吧各位。■五代玩的觉得很累，总指望快点结束。四代那是处处高潮，玩的也很激动，也可能是第一次接触那种系统的生化。不过，能玩到生化很知足了。■都在这儿狂批竹内，4经典没错，我很想知道即便三上继续做5，出来的质量还能震撼？我深表怀疑。

发言者Y：我有一个想法，关于游戏收藏的，大家看看靠不靠谱。我的设想是开办一个博物馆，或者租一个店面，把大家的某个领域的稀有物都展示出来，与其自己收藏放着，不如展示出来给参观者看看！大家说呢？ ■关键是游戏无法收藏。卡带会老化，光碟寿命不到50年，那就真的变“收藏展览”了。■大家无私捐赠……我觉得悬。■捐赠人还出维护费用？？？■没有任何可能性……在中国是没这个环境来搞的。■关键是正版游戏软件这玩意保存时间是个问题。■楼主想在中国搞个走私品大展览么，还想收钱，异想天开。■没有任何可能性。简单的说，就是一切费用必须由LZ承担。否则没人愿意拿东西出来。而且现在动漫收藏，有的东西价值也要上万了，坏了，丢了，LZ准备怎么承担责任呢？■想法是好的，实现起来是不可能。■三个字，不靠谱。■不如虚拟化，搞个游戏，里面摆满了好多游戏，打开游戏盒放入主机后游戏里面的屏幕就可以开始玩了，这种我认为可以让游戏厂商、媒体、玩家一起承担运营成本，就是目前还没必要。■走私货当心被抄掉。■空谈而已。

vol.10 电玩阴谋论

“附着率”门事件

索尼的宣传部门在业界一向有着极高的出镜率，其妙嘴生花的本领和厚颜无耻的水准也都是大伙有目共睹的，虽然厂商之间的口水战是司空见惯之事，而且谁也未必就见得比谁好多少，但是索尼的创意从来都没有让我等“失望”过，这不，最近又整出了一个“附着率”门事件。

“附着率”，又见新名词？

与微软的一贯看法相反的是，SCE声称PS3在某些作品上的软/硬附着比率其实不输XBOX360，至少最近这几部大作是如此。“如果你把XBOX360的上市时间及市场保有量这两个因素算进去，XBOX360游戏的销量应两倍于PS3版本才能取得同等的软件附着率——但在许多跨平台作品中却并非如此”，来自SCE的Peter Dille对记者表示说，接下来他举了几个例子以证明自己的观点：

比如今年3月上市的《街头霸王4》，XBOX360版只比PS3版多卖了44000份，在索尼看来，这相当于两者销量相等而非理想中的倍数关系，这样算来每百台PS3吃进了5.5份《街头霸王4》（百台附着率5.5%）；而对手尽管多卖了四万份，达到446435份，但实际上百台附着率只有3.1%。

再比如《古墓丽影 地下世界》，在北美市场上PS3版的销量甚至超过了XBOX360版（136245对108784），百台附着率更拉大到1.9%对0.7%；育碧的《波斯王子4 重生》，XBOX360版售出了304851份（附着率2.1%），PS3版尽管销量更低（268935），但百台附着率（3.7%）实际上仍优于XBOX360。

至于曾经预定PS3独占后来改为跨平台发售的GTA4，索尼宣称其PS3拥有26.9%的平台附着率，360只有23%——尽管XBOX360版本售出了3362196份，而PS3版本只卖出1959798份。



↑《杀戮地带2》，从“光环杀手”沦落到“光环战争杀手”，就这样都没能杀得了，悲剧啊……

主机卖得多也是罪过啊

其实索尼折腾出这么个玩意出来无非就是想要说明这么一个结论：对于那些跨平台游戏而言，PS3版的卖出效果更好。归根结底，其中心思想就是：你看，跨平台的游戏，360的硬件销量比我索尼的PS3要高，但其“附着率”却不如PS3版，如果PS3的硬件销量能够和360一样多，那PS3版游戏的销量岂不是比360版要更高？

首先，咱先不论索尼给出的这些数据的真实性——别忘了索尼最爱玩弄这类花招；其次，咱也不去讨论即便以上数据属实，那么给出的几个例子是否真具有代表性？抛开以上两个实际上非常重要的前提先不管，索尼捣腾了这么大一串话，不也明白无误的再次重申了PS3硬件销量不如360的事实么？“附着率”这玩意儿真的有意义？

就以《街霸4》这游戏为例，没错，PS3版的“附着率”是比360版高那么一点，但是360版可是实打实的比你多卖了4万多份——作为游戏制作和发行厂商，人家管你什么附着率？卖得多赚得多就是真理！以游戏开发成本而言，360版的开发费用肯定是要低于PS3版的——这么多年来我还真没听说过有哪个厂商说过PS3版比360版更节省开发费用的话。“如果PS3的硬件销量能够和360一样多的话”……额滴神啊！拜托你有工夫如果，为何不多想点办法让这个“如果”成为现实？您老人家要真有本事就先把PS3的销量提上去先，人家游戏商自然会考虑的。

还有，再看看360和PS3迄今各自的已发售软件总数吧，360玩家是因为可选对象太多导致单个游戏的购买人数降低，PS3呢？咱就不说了，大家心知肚明。按照索尼的逻辑，是不是PS3只卖出一台，然后再在上面随便卖款游戏，有人买了，附着率不就100%呢？谁稀罕这个100%？

什么是“附着率”？

所谓附着率，其英文原名就是“attach rate”，确切来讲这个词并不是索尼最先发明的，早年有个术语叫“软硬件比率”和“附着率”有着相似的意思。不过索尼的这个附着率从其发言来讲，主要是指那些跨平台游戏与其对应的各平台总装机量之间的比率，而“软硬件比率”一般是从总体上来评估某台主机上一共发售的所有游戏与该主机总硬件销量之间的比率。

平淡的游戏发售月份充满了3000破解传闻和E74噩梦的降临，作为玩家得有极强的心理承受力
这期要讨论很多有意思的话题，比如预测E3重大事件、你的第一张正版等等，本胖尽量不乱入

闯关族的家

这期开篇就由本栏目铁杆死忠真酉告走召同学来一番精彩表白！本胖发觉读者朋友们真是越来越可爱了。



致电软的第四封信

我错了！我郑重的向每位任软玩家、饭致歉！我在某期留言中太过装X而写下了比较纱布的话。唉~其实人的思想改变还是很快的，望着某木木对我的批评，我怎么就那么幼稚呢？总之，希望家人和家长别放在心上。

Section 1 杂の文——对CAPCOM的那点想法

先说明题目没抄袭！"Come on!Jill! It's me，chris！"随着克里斯真情的呼唤，仿佛我也进入了《生化5》扣人心悬的剧情之中。随着克里斯力拔山兮之势从Jill胸口拔下控制器时，我发现我的手指已经敲桌子敲疼了（那段QTE太令人激动了）。多年失散的队友（以及亲密女友？）终于被自己找到了。在镜头的最后对准Jill时，我真怕她露出邪恶的笑，然后说什么克里斯你正通往死亡之路（还好编剧英明）。在那端尸山被女社长"吞噬"一段，我热血沸腾，你说为啥？威斯克太淫X了！嗨！克里斯！别拦着我，让我干掉威斯克！什么？你说我干不过？元气弹，界王拳，龟派气功波，魔贯光杀炮，干不死他？（克里斯："我无语了。"）随着女社长最后一叫！数条蟒蛇般的触手从她嘴里喷出，吞噬掉了那小山般的丧尸堆，最后，连电影都无法媲美（我认为）的壮大场景震撼了我的心灵。之后那段紧急的逃窜令我无法喘息，生怕克里斯与希瓦丧命。后来到了两人共对飞机上的老威时，老威一套套体操般华丽的闪避动作不得不让我敬佩以及惋惜老威为啥不去参加奥运会。（看来之前Jill的那些闪避动作也是老威教她的，不会吧，Jill被老威手把手XX？）在飞机舱门打开时，那段令人心悬的桥段令我紧张不已，快，把他踹下去，希瓦！突然，屏幕一花，什么？死机？是不是红了？屋阿科奥！正爽呢！老板也叫道："XX的，老子还没保存呢！"于是，在鼓捣好之后，我自发的和老板共同在心中用邪恶的语言问候了所有360的设计者（机子好像为单65的）。总之，电玩店待着的那一上午我感到很充实，也期待着之后的剧情，也定下了买PS3+BIO5的信念。不过，那后面剧情，我想自己去打，所以，我开始怕剧透了（好像我这种不叫怕剧透）。之后，老板给我演示了佣兵模式，拿威斯克在村庄上刷分。其中，有一种感染者被爆头后，长出很恶心的肉柱，在上面晃呀晃。咦？好像是摇杆摇出的波动拳吗！就差按键了。想想，《街霸4》也令我脱离对KOF的爱，我也想买它了。不知不觉，老板开起了《街霸4》（PS3），难道我俩有心电感应？我厚脸皮的向老板伸手，老板爽快的给了我。哇！不愧是DS3啊！我选了HARD中的RYU桑！画面确实好。随着一声SHIN-KU-HA-DO-KEN！KEN哥被我拿下，我觉得我真是从骨子里喜欢CAPCOM的作品。回想以前，街霸2中的RYU桑是典型美国中年斗士形象（加上KEN），到4代却更加俊美，出招也潇洒。我想如果我对同学说我玩SF4玩爽了，他们肯定鄙夷的说："去你的阿道给。"（以前就这么称呼波动拳）但如果他们看到新生的SF4，绝对不会这样说。CAPCOM，你太牛X了！对于我一个只有PS2的玩家，我只能因次世代新作的诱惑而选择其在PS2时的旧作过瘾（刚入手一个PS2时，只喜欢玩动漫游戏）比如《生化4》，《恶魔猎人3》，《龙如2》，《街霸3·3》，《鬼武者》（这个不算吧），且这些都是因《电软》而买的。望着次世代强大的引擎，优秀的素质只能这样来安慰自己。

Section 2 我的生活与我的难处

目前初三，小P与中P都没收，成果便是挤进学年前50，能上重点。而回到家以及休息日的寂寞难耐，越发激起次世代对我的诱惑。原本YY好加上压岁钱，在户头上存好一千多的，可与朋友来炫，混的只剩100了。（一个PS2就没了，好几张Z碟也没了）。只能考上重点与父母要钱买PS3了（我真无耻）。可关键时期（教育局你丫的提前5天中考干嘛？）我舍不下《DR》，次世代，游戏。我该怎么办？

真酉告走召同学 留

Notice! →

淘便宜货 风木木

最近收到读者来信表示很受前期"电玩禁地"栏目的正版升值计划的刺激，该栏目责编奶糖人（这家伙似乎只做一个栏目，绝对是闲人）沾沾自喜中……并酝酿着接下来更多的贴心内容奉上。上期闯家也爆了编辑部正版泛滥的情报，希望各位不要看了杀到编辑部来要挟我们，其实我们买的盘也都是特便宜的，那些几百元的正版小编们也消费不起。

今期的家庭写真



头像涂鸦 来自读者亲手绘制的头像


陕西/严雨晨


齐齐哈尔/张柏秋


吉林/路天慧



吉林/酷超



四川/许强



江苏/陶延龙


山西/曹寒冰


海口/吴松蔚


内蒙古/丁羽


龙涛


河北/李硕



天康


内蒙古/丁羽


北京/詹浩瀚

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

CHECK!

大家真的好E3，实现我们的愿望吧！

胖话：本期阎家占地面积最大的一块就是这里了，而我们要讨论的就是前期在回函卡上向大家调查的内容——“6月初的E3展你预测一下三家厂商会有什么举措或新产品”。E3展总是背负了我们很多的期待，尤其是在经济危机的当下，到底厂商会采用什么策略来保持并扩大自己的战果呢，这会是本届E3展的悬念所在。下面我们来看看玩家希望这次看到什么精彩内容吧，并希望这些期望能够真的变为现实，到时候我们再一一应对。

玩家最期待消息汇总：1、PS3降价；2、PSP-4000发布；3、任天堂新硬件或新周边；4、《光环》新消息；5、《战神》试玩。

根据结稿前得到的消息，看来这次E3上SONY的确会有硬件上的消息发表，而任天堂方面似乎更多会在软件上让我们瞠目结舌。在我们YY完毕后就用心期待吧，今年一定会很精彩。

●SONY：PS3降价；任天堂：新的Wii配件；微软：3红全面解决。（河北怀来 李硕/外号 小皇帝）

看你的外号，莫非是勒布朗的粉丝？今年NBA总决赛看来要在科比和勒布朗之间来决出了，只要绿衫军不捣乱的话。PS3降价我认为比较靠谱。

●我是学生，《光环3》的PC版？（辽宁辽中 何禹谦/外号 瓦西里）

目前看来应该是不会出了，这么多年了，现在要出不如把《光环战争》出上一出。微软大概怕影响360销量，在几个重要游戏上实行了家用机独占的策略，不知道以后有没有机会。

●SONY不就会亮出他的PSP3000下一代吗？或许顺便连PS3缩小版一起亮了，XBOX大概就是一堆游戏了。（龙涛）

PSP-4000个人觉得至少要放到年底才能亮相，毕竟3000刚出时间也不太长。PS3的缩小版倒是可能性极大，但放到SCE自己的展会上更靠谱，与其展示这些硬件，不如在软件上多下些功夫更提气。况且PS3出了这么多年了，要说软件成熟期也该到了，大批的游戏应该来了，所以和360硬碰硬的来死磕软件吧！

●希望SONY能公布PSP-4000或PSP2，本想买3000的，但屏幕问题是在太让人头疼啦，希望任天堂推出对应摄像头的游戏，微软……无视掉。（北京体育大学 张梦璇/外号 ANOVA）

3000的屏幕并没有什么严重情况啊，效果很好，可以放心买。微软也应该适度关注，不要完全无视嘛。

●微软：应该会公布一些新的RPG游戏；任天堂：应该会有Wii和DS的一些周边，还有怪物猎人的新进展；索尼：PS THREE。（天津 韩旭/外号 元哥）

难道还嫌360的好RPG游戏不够吗，三大主机就属他多……怪物猎人在E3上亮相意义不大，在欧美的人气差，基本上还属于亚洲玩家饭的游戏。

●索尼可能会展示《战神》的最新试玩，期待ing……任天堂则会推出多款颜色的Wii，微软呢，希望有最新的RPG大作公开吧！（齐齐哈尔 张柏秋/外号 小白）

提起Wii的新颜色就来气，当年公开的时候黑色的多酷，到现在Wii都卖过5000万，居然连个新色都不给，不过今年应该也该来了吧。

●难度很大啊……E3上SONY的SCE会宣布送吴松蔚同学一份大礼：PS3一台+PSP一台！（海南海口 吴松蔚/外号 车神）

您这个消息我肯定是不会公布的，太雷了。

●索尼推出PS3薄型和PSP4000，XBOXLIVE与PSN继续推出新服务。微软三红继续无奈。老任推出Wii head，头部用的控制器。（甘肃兰州 周南/外号 XXX）

想要出头戴式控制器，那是绝对成功不了的，不说别的，就现在大家好不容易花钱做的头发造型就得被这东西毁掉，所以出了也没戏。老任更是不会出。

●索尼推出轻便型PS3，同时推出新颜色，PSP-4000（或PSP2）的那张假想图成真，并于2020年推出。微软与任天堂宣布倒闭关门！哈！！！（山西临汾 曹寒冰/外号 KISS_ZZZ）

PS3现在的颜色已经不少了，并且这造型比较适合于冷系和深色系，五颜六色真是不太适合PS3，最好别出。你最后一句会得罪很多人啊。

●任天堂会出新的手柄（或操作杆），微软会在网络上有举措（降价），索尼会推出PSP在线漫画下载业务。（吉林梅河口 黄国瑞/外号 阿黄）

任天堂应该不会再出新操作器，目前Wii对应的操作器种类已经太多了太杂了，再来实在不是什么好策略，应该用心挖掘现有产品的新可行性。

●1、任天堂发表新硬件；2、SE发表FF13发售时间；3、宫本茂公布《皮克敏》、《马里奥》等新作；4、索尼公布圣诞攻势作品。（北京 赵晨曦）

顺便也把360的FF13发售时间也一并公布算了，省得大家累心。

●我预测PS3会降价大概50美元左右，虽然SCE嘴上硬，但主机降价势在必行。微软会拿出光环新作的试玩版。（陕西西安 严雨晨/外号 胡子）

《光环3》外传必然要大露面了，这个很期待，不过新续篇应该还没戏，明年差不多该上《光环4》了。

●MS：体感！日式RPG！SCE：PSP新作、PS3降价！NIN：《ZERDA》新作！核心向调整！（北京市 杜江/外号 菠萝）

赛尔达新作应该差不多，但是微软要出体感？我不信，我不信，我——不——信——！！

●SONY应该会在大展上宣布自己的新机种吧？是PS4还是PSP2哪？（北京 徐绗/外号 狂仔）

这么早就宣布新机种不就承认了这一代的失败吗？况且也这么早出也成功不了，PSHOME刚运行不久，容易夭折啊。

●这个不好猜啊。风险很高，成功率只有2%，但本人还是想挑战一下。老任啊，可能不会有太大动作。因为以现在的情形它不用动。而360的大作可能也不是很多。PS3吗？可能会用一些大作或新的功能来提高收入。（新疆克拉玛依市 侯皓曦）

老任今年应该有震撼内容，期待吧。

●PS3展台：《旺达与巨象》新作正式公开。下一代PSP概念公布。（蚌埠 田康/外号 坐标）

这个靠谱，该公布了，别遮着掩着了。

●微软发布新掌机！索尼跟进！老任天堂坐以待毙！哈哈！对老任现在没感觉了！（河南新乡 张志军/外号 忆水）

三五年内微软没有进入掌机市场的必要，况且想想360的三红问题，就这做工和设计水平，出个集成度高的掌机，还不在玩家手上爆炸？其实微软也很清楚自己现在该干什么……



本栏目刊登几率50%（电子邮件）：dr@vgame.cn

总252期 2009年第10期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表，您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

你的自画像（或贴照片）

姓名 ______
性别 ______
年龄 ______
职业 ______
电话 ______
QQ ______
外号 ______
邮编 ______
联系地址 ______
E-mail ______

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 ※回函邮寄地址：北京东区安外邮局75号信箱 阎家（收），邮编：100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你还希望在“中国玩家感动系列”中看到哪些游戏，请写出三个

1 ______
2 ______
3 ______

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1 ______
2 ______
3 ______

4、“闯关族讲笑话”版块归来！把你的笑话与我们分享吧！

5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1 ______

6、给阎家的留言请写在下面，地方不够请用信纸

2 ______



※填写回函卡，就有机会得到“PS原装限定万花筒”。中奖名单请参考下期本栏目第四页。

7、讲讲你身边的游戏好友的故事

8、你来给中国游戏业支支招吧，你希望国内拥有怎样的环境

9、就是现在（现在你正在填写回函卡），你想玩哪款游戏？为什么？

大话电玩

谈谈你对官方追加付费下载游戏资料的看法。

你最期待哪款游戏复刻或重制？

对于越来越多的单机游戏网游化的看法。

电击收藏DVD

您想在游戏天下事和小沛聊点什么？

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有那些不足，请写下您的建议

写下您想在《闯家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：向您最重要的人送出祝福吧！

CHECK! 拒绝脑残 闯家来信浓缩版

●自从手里的"家伙"（NDSL）被班主任没收以后，日子过得太"清淡"了。现在沦落到一边看《电软》一边抱怨自己的地步。没办法，游戏就是玩家的命。而且，网上的走势似乎也顺应了我没机的"生活"。TGBUS，龙漫等一些网站的关停，使我感觉到似乎老任在背暗中捣乱，而唯一的去处万宇可能也会在不经意间"消失"。我的恐惧也随这些网站的关停而增加了。网站的关停加上以前看到的神游IDSI的传言，老任有可能会出狠招整顿现在的游戏环境也说不定呢。呼呼！我好像看到价廉的正版在向我招手了！

（广西浦北 梁华毅）

随着NDS和PSP的普及，估计今后老师们的抽屉里会有越来越多的没收货。大家手头都不富裕，这些价值上千的高档设备就不要带到学校去了，在购买主机条件不够的情况下拥有一台NDS或PSP还是应该倍加珍惜啊。关于最近部分网站被叫停的事件，倒跟神游和ZD游戏没啥关系，之所以被叫停，还是因为出现了触及国家法律底线的事情。另外，万宇并没有叫停哦。要说轮到老任来整顿国内的游戏环境，怕老人家还没这能力……

●看DR最佩服的就是七曜同学了（这样叫感觉更亲切），其印象相当深刻，他对《无双》系列的忠诚已经不能用语言来形容了。不管每期的《期末烤场》问题是什么，都能和《无双》联系上，看来光荣的《无双》成为了七曜同学心中的神作已无可动摇了，本人和风林有同样的感觉，这个《无双》饭是一般人理解不了的！七曜有着自己的最爱，有着自己的期待，而且有着工作奋斗的目标。这些都让我好羡慕，同时也深深打动了我。嗯～我也要树立自己的目标，为了心中的理想去努力，去拼搏，摆脱现在混沌的日子，成为一个真正的热血男儿！

（喜欢吃"软"饭：小白）

最近来信问候七曜同学的来信丝毫没有减少的趋势，果然重度玩家还是更受大家喜爱，不过偏激一事本胖已与七同学沟通过了。其实在本部工作的同学们大多算是重度，比如COD饭翅膀、KOF饭菜团、垃圾饭达人……垃圾饭的意思是专门收游戏垃圾，包括旧主机、旧游戏啦之类的，毕竟就算再包容的人的兴趣也会有一个核心，找到自己真正最爱的才是最重要的。

●先说明一下我是一名在监狱的服刑人员，本不想写这封信，但这期看到广州衢州的齐读者的信，也鼓起勇气写了一封。很羡慕齐孙华那里可以玩上游戏机，我们北京监狱很正规的，根本不可能有这些，只能借DR解解馋。要问一下为什么2009年以来从不见DR上有谈论WE的人，众编里没有WE饭吗？这可是我唯一钟爱并拿得出手的游戏啊！怎么就从来都不提呢？不是说车枪球吗？为什么光介绍车枪呢？？？还想问一个问题，我大概明年中回家，不知PS3破解有望否？

（京山线茶淀站112-8信箱、邮编300481、李继超）

其实编辑部里铁杆球迷多啊，每天都在办公室空中穿越着关于国内外各大联赛的激烈讨论。不过说实话现在WE的确是打得少了，主要是大家太忙，这类杀时间的游戏总是轮不上，时间一久手就生了。不过WE游戏的介绍和攻略肯定不会忽视，今年的最新作《电软》是不会错过的。PS3的破解恐怕不乐观，主要是PS3的系统更新频率极频繁，即便是临时可支持读取D盘，但官方也马上会进行更新封杀，玩家又会陷于苦盼破解的恶性等待中……建议还是正版为好。

本期□语！

360和PS3，上大学后，我该选择哪个，
我打算支持正版，但神机3游戏太少！
喜欢七曜的忠诚，要向您学习，誓死效忠CAPCOM！
（昌图 包龙男）

风林：为了两边不得罪，建议您到时候根据自己的经济条件和实际需求来选择。最后一句把我雷到了……

CHECK! 我玩固我High! 你认为三大主机的外形哪个最好？

●PS3，外型漂亮，体形丰满，一看就知内涵不一般（内配好强的硬件）（山东淄博 段思锐/外号 段三）

●PS3最好。相比其他两台，它更有圆滑感。而且它看起来也很"另类"。不像一般家电四四方方的很正规的样子。（广西浦北 梁华毅/外号 DADAJY）

●XBOX360，虽然说不上来，但是从设计色彩方面来看，十分养眼又顺手……颜色让人十分满意。

（吉林动画学院 路天慧/外号 大慧）

●这个问题我会肯定的说是PS3,因为它的外型光泽已经决定了它是潮流物，虽然卖的没XBOX360多，但论外型，怎么也比360那另类的外型好看的多。

（四川西昌 许强/外号 303）

●还是PS3的吧……FF与MGS的限定版挺好看的，特别是MGS钢版……买不起啊……

（上海 吴春杰/外号 俊美）

●很不想承认啊，我认为是Wii。理由是：我喜欢方的。

（上海 乔彬斌/外号 小乔）

●XBOX360，不像PS3那么容易弄坏表面，比Wii显得大方。（四川成都 王佳婧/外号 周公）

●XBOX，感觉挺厚实的，但三红实在令人头大，不过改良后就好多了。（新疆乌鲁木齐 张智业/外号 大猫）

其实从外形上来YY次世代主机是小编们经常干的事情。这一代三大主机其实从设计上来说都不错，尤其是PS3的"巨大化"相当让人意外，也可以说是让未来小型化主机的惊喜和震撼成为注定的事。不过毕竟主机性能提升，内部结构发热量巨大，高清为诉求的主机必然要在外形方面充分考虑主机散热问题，因此PS3的设计实际上是非常合理且完美的。而Wii就是另一个极端了，Wii在主机视觉效果方面属于21世纪初的技术，路数不同，也是个办法。360，就甭提了。

上海 周恒驰

CHECK! 拒绝盱礁 你购买的第一张家用机正版游戏是什么？

●欲哭无泪，我还正版盘面都没摸过。（吉林延吉 酷超）

只摸过也不行，咬咬牙，买一张！

●就算PSP《怪物猎人P2G》，因为PSP3000未破解，就花了250个大洋买了它，一个月后，又入手了《胜利十一2009》280元，不过小P被收了，就在一个礼拜前……郁闷中　（浙江嘉兴 邱俊/外号 阿俊）

价格其实还不错，不过PSP被没收太惨了……

●俺也只是买过正版主机啊！像俺们这小地方盗版泛滥，而且连个正规的游戏店也没有啊！

（江苏 陶延龙/外号 小象）

可以考虑从网络上购买，方便，价格也可以。

●《生化5》，日版。买回来给小沛打电话才知道自己又多花了200多~　（北京市 王与/外号 大头）

那你到底花了多少钱？

●是在我入手XBOX360时的大作！嘻嘻！大家应该猜到了——《蓝龙》我很支持鸟山明大师的！电影《龙珠》上映啦！他老人家应该会很高兴的！

（陕西咸阳 袁翔）

《蓝龙》好，这个本胖也一直想买，我还在等更便宜的全新品出现……

●它的名字叫做“没有”。像我们这种徘徊在温饱线的玩家，哪有钱买什么正版软件啊！都是租机玩盗版的啊！如果一切经济不成问题，我现在最想入的就是《生化危机5》，前提有台PS3。

（安徽六安 张杰/外号 农村人）

慢慢来，不行看咱《电软》解渴，反正家里人手头都不富裕，咱们一起体味冷暖，不会让你一个人孤单。

●应当是《最终幻想》10和10-2了，为此，雪花花的银子呐~流失了~　（甘肃兰州 武磊/外号 XXX）

在这两款游戏上付出大量金钱的玩家绝对不在少数，大众的选择。

●FC《吞食天地》花了我58大洋，当时我还在上小学呢！　（杭州临平 陈欣/外号 战神）

50不贵，以前FC卡，四合一哪个不是卖过200块……

●买的第一张正版是和别人一起买的，《莎木2》，由于本来资金有限，存了半年才和别人一起买回来的，所有权各占了50%，呵呵！（吉林长春 刘司博/外号 企鹅）

那现在这款游戏的下场是什么呢？

●FC的《超级玛丽》，后来才知道也是D版。

（北京 尹为群/外号 群群）

那可不算是正版了哦。

●PSP上的《战神》当年买完后那个兴奋啊！拿回家，马上开仓，放盘，开战！虽说和用记忆棒一样（汗）但毕竟是正版，爽啊~~　（北京 詹浩瀚/外号 瀚爷）

PSP《战争 奥林匹斯之链》最新时价80元，大家不妨关注收藏。

●《铁拳5黑暗复出》UMD 400块钱啊！一张正版PS3的碟也就这价钱！　（内蒙古包头 丁羽）

这个价格够高，不过游戏素质还是值得的，比起来PS3的《SOCOM》第一时间卖到380，现在跌到48，不知道那些入手的朋友们又该作何感想……

●因财政问题，虽为素饭可还是“五元一族”。（李俊嘉）

五元饭不错，经济实惠，也是大众的选择。

●我认为在中国没必要买正版，除了现在的PS3，不过，由于PS2上的《龙如》的影响，在PS3上我还是会买正版的（不过是在明年了）。

（甘肃兰州 谢润/外号 方知士）

你说了句实话，希望行货早点来。

闯家搞笑四格　河北/李硕



←上课时候不要打游戏，在闯家里咱劝各位也不是一次两次了，被没收的掌机估计堆成山了。

本期□语！

经过我这几天反复的计算和查询得出了，PSP2的机能将会是PS2的25倍，PSP的35倍，以及将会是PS3机能的70%，就这机能而言，模拟上世代所有主机不成问题。　(重庆江北 杨龙陶/外号 游戏小弟)

风林：这样的PSP2是绝对消费不起的，说实话，PS2的25倍机能超PS3个8倍10倍不成问题。

CHECK! 读者说了 答一读者问之胖虎名号争夺战！

●最近有太多的疑惑，所以我决定也来一次超长来信，至于字体方面，这已经算是本人的极限了，如果累到了你们的眼睛还请见谅！（笑）最近本人的私有财产已经破1200元了，再过几天就可以购入PSP3000啦！但是问题也跟着来了，而且还让我联想到更多的问题。为了节约你们的版面，所以我就直切主题：

1、如果我买了PSP3000等PSP4000或PSP2都出了还没破解怎么办？那我不是白买了，你要说不可能…2、最近电软上经常谈到PSP2，还说PSP2可能会放弃UMD，这样就不兼容PSP的游戏，PSP也不能玩PSP2的游戏，至少PSP不能与PSP2联机游戏了。3、掌机PSP不是可以玩PS的游戏吗，而且PSP的游戏画面几乎与PS2不相上下，如果照这样推算下去，PSP2不是就可以玩PS2的游戏，而且PSP2的游戏画面将与PS3不相上下……4、你说PC版次世代游戏与PS3/XB360的游戏画面有差吗？顺便请提点你购买电脑（针对玩游戏）时的建议吧！……对了，小沛好像比达人胖些，是错觉吗？

1、PSP-3000必被破解，时间问题，大家不妨继续等待，有闲钱的趁现在价格便宜提前抄一台保存以免今后涨价也是可以的；2、PSP2目前属于传闻状态，所以您不要担心了，没影的事，要出也得明年见了；3、PSP玩PS游戏的画面无法达到PS2级别，属于原汁原味的PS游戏模拟，预计PSP2推出之时其性能略超越PS2是肯定的；4、同款游戏多平台的话，PC版的画面是最好的，当然前提是你的PC性能够强劲。前期我也说过，目前大部分主流第三方游戏都是多平台，PS3、360、PC都有，所以如果你家里的PC性能厉害的话，以PC+360手柄的方式也是不错的选择，并可以获得超越家用机平台的画面效果。根据目前的价格，5000预算可以轻松搞定四核CPU、显卡GTX260+这样的配置，跑游戏那是哗哗的。最后，告诉你个秘密，编辑部把最胖的人称为“胖虎”，目前这一名号正在被激烈的争夺中。

最近大部分来信来函中必被读者点题的就是3000，目前看来破解离我们越来越近了。接下来SONY的应对方法似乎是取消UMD和在线认证购买游戏？如果实现了，盗版就危了，一切也就没有意义了。

闯家搞笑四格　忠实读者 龙涛



250期回函中奖读者：上海 吴春杰（奖品：原版PS万花筒一个。）



Dragon HotLine 龙哥热线

Q 开门见山提问吧。打94年看电软一直到现在，总算是有问题请教《电软》了，望赐教。我的小三是06年8月的机器，上个月红了，现在想再买一台。不过现在听说双65机器的光驱搞不定06年10月以前的游戏，需要打上IX补丁方可运行，另一方面看到ixtreme已经升到了1.52（好像是这个版本），可以运行以前的游戏。我不明白，给光盘打的IX补丁和ixtreme是不是一回事？若不是，二者是什么关系？再有不明白的是，最近新出的游戏也有部分无法在双65的主机上运行，比如HAWX，老游戏不能运行可以理解，是因为刷机firmware的版本原因，可新游戏怎么也有这种情况？不能运行的原因是什么？光盘数据格式？或者新游戏对光驱固件有认证判断了？这问题弄得我自己好乱，总结地说，我现在再买一台双65的小三，能不能像以前一样想玩什么就玩什么？（小舟）

A 给光盘打ix补丁是为了和已经刷好iXtreme固件的光驱相兼容，你在购买主机的时候最好确定光驱刷的是什么固件，因为现在出的新主机在光驱的型号上与之前有些改变，也只有iXtreme的最新固件才能与之兼容，但这同时也意味着原来Xtreme时代所出的部分盘片无法在iXtreme光驱上运行了。新游戏不能运行也是因为兼容性的问题，这完全是破解者为了能够用盗版上live以及微软及时封堵下所遗留下来的产物。总结来说，如果你现在购买一台双65的XBOX360是可以像以前那样想玩什么就玩什么的。不过前提是你需要准备台刻录机是比较实际的。

Q 龙哥，我现在在玩MGS3并且已经通关了。可是最后对The Boss的那场战斗我打的很不过瘾啊。因为我只要一靠近她就会被她用CQC打到，手中的枪还会给她拆成N多块扔在地上，我哭……为什么我对她用CQC总是失败？有好几次我胡乱按键好像抵消掉了她的CQC，不过总也掌握不了窍门，最后只好利用伪装趴在地上扔Magazine吸引她的注意力再用枪打她，可这样速度太慢，费时间，虽然到底给我这样打通了，可是一直觉得打的不爽，还请龙哥指点。（广西玉林 韦磊）

A 虽然CQC名义上是The Boss与SNAKE共同开发的，不过人家毕竟是把SNAKE从小带大的授业恩师，直接与其拼CQC的话岂不是班门弄斧？其实在MGS3的众多BOSS之中，她是相当好对付的了。你只需在她冲过来对你挥出拳头的一刹那按○键即可发动CQC抵消她的攻击并将其反制，这时SNAKE会来到她的一侧，用武器发动攻击即可（建议还是用M22打她的体力，一次可以连续发射三枪）。把她打倒在地后迅速跑开，当其用Patriot射击时，横向一直跑即可躲过，趁机靠近吸引她冲过来肉搏……如此反复几轮，就能迅速将其打败。要点是掌握好发动CQC的时机，太早太晚都会失败。



←BIG BOSS与THE BOSS在花地中的这场决斗非常感人。

Q 龙哥好，小弟最近在玩NDS上的《横行霸道·血战唐人街》，这游戏还真不错！以前我玩过GBA版的，那时感觉做得很次，原本以为这次的也不怎么样，没想到素质真是极高啊！特别是游戏刚开始那段中国味道十足的曲子一想起，马上就被牢牢吸引了，虽说限于技能，但在DS上能有这么好的表现我已经非常满足了，最近基本上天天都在玩这个游戏，这里有几个问题想要请教一下龙哥：1、游戏里一共有多少栋房子可以买，我好像是做主线任务的时候又开启了一两个。2、我现在主要也就是做了一些主线任务，感觉赚钱好慢啊，房子最便宜的也得七八千，就是开出租或是打零工什么的都赚得很少，这样子下去也不知何时才能买得起那些房子，不知有没有什么快速致富的办法？3、据说游戏里能拿到电锯，怎么拿？还有，主角一开始被抢走那把御剑啥时候能拿回来？4、本作中能够开坦克吗？如果能，该怎么做？（河北沧州 王世明）

A 1、一共有21栋房子，你可以直接花钱买，也可以考虑去刮彩票，另外还有几栋是主线剧情中获得的，刮彩票这个虽然省钱，但是比较考验人品和运气，可能没两下就中奖了，也可能得刮上半天。还有，最后一栋房子的获得条件比较特殊，是做一个支线任务中获得的，需要先做完一个有钱西装男的运送任务，之后他会在桥上随即遇见，遇见后他会告诉你他被骗破产只剩下一栋房子，之后就跳河自尽了，这时可以捡到一把钥匙，于是获得这栋房子。2、GTA里赚钱当然得靠贩毒啦，你这么个赚法得猴年马月啊！利用毒品交易信息中各个毒贩的交易差额可以赢取暴利，基本上来讲就是低价进货然后高价出。由于最开始的包容量有限，可以考虑先做完两个运送任务使容量加倍，然后再破坏掉全城的100个摄像头，后者虽然比较麻烦和费时，可一旦完成，所有毒品交易价格减半！你就等着赚钱如流水一般吧。3、电锯在左边城区的最下面那个大片平地的房子旁，也是做主线任务“Cash & Burn”时要去的地点。剑则是给扔在了垃圾箱里（汗）……，具体位置还是在左侧城区，最下面那座大桥过来后一直往西，在第四栋建筑区中间的垃圾箱里。因为电锯、剑、棒球棍、警棍这类的近战武器只能同时装备一件，所以必须有所取舍，电锯主要是用起来过瘾，还能破坏军火车；剑的好处在于非常轻巧，可边砍人边移动，通常情况下比电锯更好使一些。4、能，比较笨的办法是六星通缉后就会有警察开着坦克来找你麻烦，扔上几十个汽油瓶后警察会跑出来，这时就可以进去开了。其实还有个更方便的办法，那就是在机场下方的“凸”字形建筑旁边就停有一辆坦克，上去后会开始一个任务，此时可以先下了来再上去就能自有驾驶了。坦克的行驶速度很慢，但是皮巨厚，主炮威力也极强，堪称无敌存在，不过由于其体积太大，无法存入自家的车库……

Q 近日心血来潮，开始玩DS上的DQ4——DQ5已经打穿了，4代后玩的。玩到后面好像可以进行移民啥的，我记得以前的FC版好像没有这个设定，想请龙哥把这个移民模式详细解说一下，多谢！（山西太原 李棹）

A 移民是从第5章开始的，霍夫曼离队之后到了第2章的那个沙漠市集拿到船之后就可以去那里了，最开始里面只有霍夫曼一人，跟他对话后，移民就会出现了。NDS版中新加入了**すれちがい**通信（擦身而过通信），和霍夫曼对话就可以进行大使的作成了，可以设定职业、特技、姓名等信息，然后通过通信，大使就可以到其它人的游戏里面去了，这也算是一个移民。需要注意的是，移民再也不是和PS版那样，在一些固定的地点出现，而是需要移民村里面的人推荐才会有新的移民加入。随着移民人数的增加，村子也会越建越大最终变成一个大城市，而城内道具店武器店等提供的商品也将越来越好。魔法钥匙取得后，和霍夫曼对话，得知在蒙巴巴拉的教堂有一个修女，完成这个事件后，跟霍夫曼以及这个修女对话后，就会完成第一形态。最后钥匙取得后，创建好大使，与洛克和比尔对话，得知在巴特兰多城下町的教会有一个海贼**ふうらいぼう**，与他对话后再去旅馆跟一个吟游诗人加莱对话，完成第二形态；剧情需要打完艾斯塔克后，与加莱对话，去激流洞穴（拿时之沙和金属剑的地方），进去后先与一个女子卡拉对话，然后再下2层，与男子索克拉斯对话，完成第三形态；到天空城与龙神对话后，与东蒙哈梅对话并选**はい**，去依鲁姆的地牢内，和加血史莱姆对话，完成第四形态；通关后，与迪吉对话，到蒙巴巴拉旅馆与泊鲁塔、洛克对话，到哈巴里亚酒场与王**さま**对话，完成最终形态。

Q 我这段时间开始怀旧了，找了许多老游戏玩，主要是一些GB游戏，虽然现在看着感觉画面挺糙，不过静下心来玩还是蛮有意思的。我有个关于《心跳回忆·文艺篇》的问题想要请教，那就是中馆林见晴该怎么追？好像很麻烦的。（云南昆明 心跳の虹）

A 追馆林见晴还是很需要运气的，但首先要满足以下几项基本条件：尽量多认识几个女生，但所有女生对你的好感度都不能达到表白的条件；平时尽量提高各项能力的数值，越高越好，起码要达到130以上，当然，压力值是越低越好；最后，也就是最关键的就是和馆林见晴在走廊上撞到的次数不少于5次，约会时被她撞到不少于2次，打错电话也不能少于2次。上述条件中最后一项是最难达到的，龙哥当初好像也没百分之百成功，不过本作让龙哥印象最深刻的还就是追假小子伊集院时单调乏味加痛苦无聊的三年电话生涯……确实很考验人的意志。



↑在心跳回忆系列中，馆林见晴的人气并不输于主角藤崎诗织。

Q 我家终于买了一台高清大彩电，现在拿来打游戏或是下些高清片后连到电视上看，感觉真是非常棒！记得以前在杂志上看到过不少有关主机保养的文章，可电视机如何保养的知识好像介绍的比较少。龙哥能不能给大家介绍一些常用的保养技巧呢？

（陕西榆林 景深）

A 好，主要是一些基本的常识：1、不要给电视机装地线。因为现在的电视机基本上都是采用开关电源供电，机内所有电路全部悬空接地，人体能接触到的部分都不与主板相连，所以如果接地的话，火线就会通过彩色电视机内的电路与接地点之间形成感应高压，容易烧毁元件或者使人体轻微触电；2、给电视使用独立的墙插。由于电视启动电流很大，会影响到其他电器的正常工作，小接线板往往承受不了这么大的电流，容易在触点处形成高温氧化层；3、注意防尘。现在的电视一般都会在上边开散热孔，所以平时盖好一块布是关键。如果要除尘的话，建议关闭电源数小时（LCD的话最好不要擅自拆开），待高压包放电完毕，再打开机壳，用硬毛毛笔先刷一遍，再用橡皮吹嘴吹扫下来的灰就差不多了，不用太麻烦；4、定期擦拭屏幕。对待高端彩电尤需注意，一般情况下用揉成一团的擦镜纸就可，擦拭时压力越小越好，布越软越细越好；5、雷雨天气拔掉所有插口，虽然发生事故的几率相当小，但万一运气好“中彩”的话可就不是能够承受的起的了。其实电视保养的相关知识是很多的，这里限于篇幅只能给大家介绍几条比较通用和实用的东东了，希望能对大家有所帮助。

Q 我虽然早买了NDS，不过前两天在抽屉里随便乱翻的时候一不小心又翻出来以前的GBA，一时来了兴趣，于是开机想要重温一下GBA的感觉。游戏刚开始一切正常，关机换了盘卡带后，屏幕突然闪烁一下，好象胶片曝光的那种颜色，开始没注意，心想可能是卡带年代久远的问题，结果一分钟以后就持续屏幕颜色不正常，而且显示延迟严重！发现问题严重性以后赶快换卡，开机还是颜色显示不正常，就像胶片曝光的那种颜色！再换卡还是没有用！开始怀疑是否电路出了问题，关机，取出电池，10分钟以后装入电池，开机指示灯瞬间闪烁，屏幕GAME BOY出现半秒钟，立刻消失没了反映，不过颜色似乎恢复正常，再关机，开机，竟然开机不能！我哭啊，换电池，依然开机不能——两节金霸王放在机器里超过半年，并没有发现异常，不过在短暂的正常游戏的几分钟内电力指示灯一直不稳定的闪烁，直至最后完全开机不能。此机向来在电量不甚充足的情况下触碰电源开关会发生指示灯忽红忽绿的情况。虽然我知道这台机器已经很老了，有个啥毛病也是正常的事情，不过还是希望龙哥看看还有没有救？

（河北石家庄 聂林）

A 建议你先买两节全新的电池换上试试看，不成的话可能是长时间不用，机器保存不好的问题。可以考虑把机子拆开来看看，用吹风机稍微烘干加热，不要太热就成，加热屏幕排线那里。可能的话最好把屏幕排线拆下来清理一下，再把插卡用的金手指重新装上，一般就OK了，估计很有可能是机子受潮所致。另外，各种游戏机不要放置太久时间不用，建议每个月至少开机半个小时至一个小时防止硬件老化；掌机的话，长时间不使用的情况下最好将电池取出，不然有可能导致电池废弃流液损伤机子。

Q 听说有的NDS屏幕上会有坏点，请问这是真的吗？如果是真的，情况严不严重？另外，好像还听说PSP的屏幕也有可能有坏点？

（河北涞源 牛头）

A 确实有这种情况。所谓的坏点，就是指在正常游戏的时候，屏幕上会出现有比较严重色彩偏差的小点，位置固定，而且是不可修复。不过像NDS这种使用液晶屏的掌机，由于在液晶屏生产的过程中很难确保全都没有坏点，而且有没有坏点需要实际使用后才能发现，并不能在一开始就检测出来。所以NDS成品中不可避免的会有少数的屏幕上存在的坏点，像笔记本电脑的显示屏也同样会出现这种情况。一般情况下，屏幕上有一两个这种坏点，并不会影响实际的显示效果。不过购买NDS的花费毕竟不是一笔小数目，大家在购买的时候最好尽量先打开机子试一下，看看有没有坏点，毕竟花了那么多钱买回来的东东有瑕疵的话总不会是一件让人高兴的事情。而且，虽然任天堂已经承诺玩家可以更换有坏点的NDS，不过国内是无缘这一服务的。其实只要是这种液晶屏的机子，都有可能有坏点，NDS如此，PSP也是如此。

Q 有个问题想要请教龙哥，好像之前有不少游戏都推出过所谓的“导演剪辑版”，请问这个导演剪辑版到底是啥意思，是不是类似于“REMIX”或是“加强版”之类的东东？

（上海 郑强）

A 我们常看到的“导演剪辑版”这个词最初应该是来源于电影界的，根据电影界对它的解释，是指由于片长和尺度等方面的原因，很多电影公映时的版本并不能完全展现导演在拍摄影片时某一方面的态度或者是在处理某一个细节时的角度和尺度，而导演剪辑版就是将公映版所缺失的这一部份内容补充到了DVD等介质所发行的电影版本。游戏业界中的“导演剪辑版”也多少有着类似的定义，其实说穿了，所谓的“导演版”就是有一定变动和新要素加入的“骗钱版”而已，呵呵。当然，如果厂商有诚意的话，其实还是可以在“导演剪辑版”加入许多有料的东西，让它变得更加物有所值的。

Q 我的正版光盘上出现了几条细微的划痕，在灯光下仔细看才能发现，白天根本发现不了，请问这是机器的毛病吗？我平日爱用软纸擦光盘，很爱惜的，是不是好心办坏事呀？你的光盘有小划痕吗？

（安徽蚌埠 胡佳）

A 光盘在实际使用中出现少许细微化痕是合理的，正版盘也是如此，从您所描述的情况来看并没什么问题。擦光盘是最好使用软布而不是用软纸，而且一定要尽量避免将指纹留在光盘上。擦前只需准备一些较柔和的清洁剂或肥皂、清水，切勿使用挥发性汽油、稀释剂、市售的清洁液或塑胶碟片用防静电喷雾剂等溶剂。擦的时候应从光盘的中心向外做放射形擦拭，而不要沿纹路旋转擦拭。还有就是平时不要过频擦拭光盘，毕竟正常情况保存和使用的情况下，游戏光盘也不是那么容易就变脏的，机器应该没问题。


↑擦光盘时特别需要注意的就是要从光盘的中心向外做放射形擦拭。

Q 我在玩《鬼武者3》的时候，打到巴黎圣母院地下的时候，已经把所有敌人都消灭了，但是接下来就过不去了，请问如何才能继续？再一个就是关于《鬼武者2》的问题，在过到海边和奥刚达决战的时候，有攻略说这是剧情需要，打到一定时候女主角阿邑会出现，但是我一直都没有等到她出现，是不是还有另一个出口？

（辽宁鞍山 孙林）

A 鬼武者3的问题，看来是因为你还没有拿到吸暗符的缘故，吸暗符是从第一个口进去后会看到一个闪着光的骨架，用刀将其打破后就可以得到吸暗符，这一处的提示并不明显，可能是被你错过了，然后在右边路上的宝箱里得到吸暗之书。接下来原路返回大厅，以面向大厅正面的烛台为准，依次按照左上、右上、左下、右下的顺序用吸暗符吸收掉各女神像身上的黑雾就能从石兽嘴里面拿到空牙刀去开门了。鬼武者2的问题，阿邑确实会随剧情登场，不过前提是你要进行攻击而不是站着傻等。

豪游根特别版新闻图片区



近日，美国国防部宣布将运用任天堂Wii主机作为士兵头部受伤感应治疗器材。



任天堂在北美推出了全新的NDSL母亲节套装，包括主机、钱包以及游戏《个人训练厨艺》。



由于美军士兵吸烟过多导致战斗力下降，德州休斯顿癌症治疗中心花370万美元研发戒烟游戏。



改编自著名格斗游戏的电影版《格斗之王》将以1200万美元的成本正式开拍。



HORI将配合PS3/360格斗游戏《苍翼默示录（BLAZBLUE）》同步发售专用格斗摇杆。



次世代传媒联盟

电子游戏软件、SO COOL
动感新势力、掌机迷、

最新邮购资讯

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011
联系电话：010-64472177
每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元

第一时间为广大玩家奉上《口袋妖怪白金》的彻底攻了，同时还有经典口袋游戏的深度研究。本期赠品是口袋迷神奇帽子，随机二选一，请注意购买时向零售商索要。



■Wii动力 定价18元

Wii玩家的终极宝典！众多既实用又好玩的内容等你来发现，热门攻略特别策划详细研究等精彩内容看不过来。威动力dvd全面收集88款最新好玩游戏及众多工具，必买！



■NDS标准典藏08终极版 定价18元

2008年最新NDS典藏登场，全面补充春至秋的热门资料及游戏，全书100%全新内容绝无水分，DVD光盘收录100款以上的经典中文游戏，及十数种最新必备实用工具。



■口袋迷(13) 定价19.8元(豪华版29.8元)

广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改 版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！



■NDS终极奥技 定价:19.8元

为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。



■掌机迷2008年第5期 定价9.8元

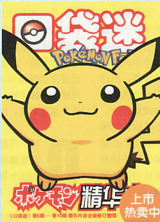
本期给大家带来《魔界战记2》《牧场物语 蜜糖村》的详细攻略,特别策划带大家走进游戏中的“怪圈”。

电子游戏软件	
2008年第1～24期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元
2009年第1～8期	6.99元
电子天下·掌机迷	
2008年第1~18期	8.80元
2008年第19期	9.80元
2009年第1~5期	9.80元
动感新势力	
64~65、72、74~75期(其它已售完)	9.80元
66、72~75期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元
SO COOL(搜酷)	
创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1～12期	15元
2009年1、2、3、4期	15元
口袋迷14	19.8元
NDS标准掌机典藏2008终极版	18元
Wii动力	18元
口袋迷13普通版\豪华版	19.8\29.8元
口袋迷12普通版	19.8元
PSP终极奥技(修订版最新加印)	19.8元
口袋迷11普通版	19.8\29.8元
口袋迷精华本2	24.8元
NDS终极奥技	19.8元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元



■SO COOL 2009年第(5)期 定价15元

超级科技感的全新《SoCooL》现已正式上市，在诸多热门单元中，你可以掌握今年最流行的穿搭风潮。各大洲鞋款对撞，以及愉悦的夜跑概念提倡等等，如果想要掌握最COOL的资讯，就马上入手吧！



■口袋迷精华本2 定价:24.80元

口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

郑重向您承诺：

更高星级认证；更多购物保障



PS2 9万系列		PSP2000		40GB PS3	双65NM360	Wii	NDS LITE
900 上海报价	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿童木	2750 北京报价	日版 1950 艺隆聚兴	1450 北京报价	850 武汉夏源
850 北京鼎好	950 济南报价	1500 上海报价	1500 济南报价	2700 广州报价	1950 北京报价	1450 广州报价	900 上海报价
880 广州报价	900 成都报价	1500 山东报价	1500 广州报价	2700 上海报价	1950 上海报价	1500 上海报价	750 北京鼎好
900 天津报价	880 深圳报价	1520 成都报价	1500 重庆报价	2750 成都报价	1950 成都报价	1550 成都报价	900 成都报价
950 山东报价	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1900 广州报价	1550 山东报价	850 广州报价

●游戏市场价格广告版

鉴于市场局势错综复杂，时讯变化迅速，因此本版广告信息可能与玩家实地购买情形略有出入，请各位希望购物的玩家具体电话垂询各店。本版时讯有效期截止至2009年5月20日。本版广告联系电话 010-64472729转401

●商家信誉星级鉴定说明

①新加入商家起始信誉等级为3星。②完成相应义务后，商家在本版信誉等级会逐渐增长，每增加到5颗星，信誉级别会升级到"花"级。③完成"五花"级信誉度后的商家，将成长为钻石级商家。④每接到消费者一个认证投诉，并未能及时处理，商家信誉将降低一级。⑤连续3个月接到有效投诉或单月超过一定有效投诉后，将在一定时间内取消此商家广告刊登资格。⑥商家一旦被降级或者取消广告刊登资格，将在下期杂志中进行声明。

本版仅提供信息参考，请玩家购物前做好询问工作，避免购物过程中出现差错。一旦玩家在与本版刊登价格信息游戏店进行交易时,发生被欺骗的事情，请将您的被欺事实以书面形式递交电玩通广告部。

■投诉方法：北京安外邮局75信箱 ■邮编：100011(请在信封注明"广告投诉")

■投诉所需准备材料包括：1、个人的具体资料，包括姓名、地址、邮编和联系电话联系方式。2、由卖店开具的购买凭证，邮购者请将汇款单据保存好（需将复印件交予广告部）。

消费者须知

所有主机价格变换频繁，以上部分广告刊登价格可能会有变动，外地邮购主机的消费者须提前致电各商家，询问当时的售价，以免造成麻烦。以上刊登的绝大多数价格均真实可信，请消费者放心。

另外，消费者一定要向商家索取全套的购物凭证，如果发生产品质量等问题，请备齐所有购物凭证，致电本刊广告部，我们将及时为您处理。投诉电话：010-64472729转401，或可以用邮寄信件的方式，具体地址见本页上方。

本版广告招商

本版广告现对外广泛招租。凡经营电视游戏及掌上游戏主机、配件、游戏软件等相关产品的商家，均可来电咨询广告刊登业务。本刊广告遵循诚信原则，有意刊登广告的商家请准备好营业执照和法人代表身份证的复印件，以备本刊索取，用于规范双方的责任和义务，保证双方的利益。有意者请致电：010-64472729转401或手机：13810579231 乔先生

为了让广大消费者安心购物，请大家在邮购时先打电话向商家进行商品种类和价格的详细咨询。另外，如有购机方面的问题咨询，也可以致电：13810579231,或加QQ号：75621006（周一到周五 上午11点到下午4点）我们将为您的购机计划提出合理建议。

微软篇之一 千日苦战，造就东瀛百万物语！日本玩家，要您买账究竟多难？

Microsoft Japan: Thanks a Million!

来之不易的100万销量

今年的4月21日对于微软家庭娱乐事业本部的常务执行官泉水敬来说是一个值得纪念的日子。在这一天的Xbox360新春发表会上，作为日本Xbox360事业负责人的泉水敬向外界宣布，截止到2009年3月29日，Xbox360在日本的销量已经达到了1,001,191台，正式突破了百万销量大关。与此同时，会场的大屏幕上出现了Xbox360的图片，与之相配的是一句英文宣传语："Thanks a Million"（百万分的感谢）。



←两年来泉水敬的工作可谓鞠躬尽瘁，为微软做出了巨大贡献。

"Thanks a Million"，这大概是最适合描述泉水此刻心情的一句话了。谢天谢地，日本总算卖出了100万台360，不容易啊！大家都知道，泉水敬是从2006年2月开始负责Xbox360在日销售事业的，从上任到现在，已经过了3年了。尽管在这3年多的时间里，Xbox360在海外其他地区卖得十分火，已经接近3000万台，但是在日本，它的销量却一直萎靡不振。

3年多的时间卖出100万，这个数字确实少得可怜。我们只要把三大电视主机日版销量与世界销量对比一下就知道了。Wii在全球卖出4886万，其中日本799万，大约占6分之一；PS3在全球卖出2162万，其中日本308万，大约占7分之一。而Xbox360在全球卖出2978万，日本仅有102万，只占全世界市场的30分之一多一点。而且Xbox360发售还比PS3和Wii早一年，在日本就是这么个成绩，确实有点说不过去。（注：本段主机销量统计数字来自VGChartz，截止日为4月13日，泉水敬发表的统计截止日期为3月29日。）

难攻不落的日本市场

说实话，Xbox系主机的日本市场一直处于尴尬的状态。想当初微软在初涉游戏业的时候，就已经把日本看成了一个很重要的市场。比尔盖茨在2002年的时候还亲临日本为主机首发造势，希望自社的主机在发售之后能够扫平世界其他对手，最终拿下日本，实现"真正意义上的胜利"。

说起来，欧美市场的大蛋糕对于微软来说已经够吃了，与松软可口，镶满奶油草莓热带杂果的欧美蛋糕相比，日本市场就像一块腊月天放在户外冻得梆硬的年糕（学名：もち）一样，一口咬下去可以崩掉门牙。明知道硌牙，微软为什么非要朝上面啃一口呢？因为在微软看来，一个真正的美食家是吃遍天下无敌手的，哪怕年糕再硬，也得嚼碎了吞下去。日本市场看起来微不足道，只占世界电玩市场的六七分之一，但是它的影响力巨大。君不见80年代以来，哪一次电玩业界的革命不是从日本开始的？任天堂、SEGA、SCE、CAPCOM、KONAMI、Square-Enix、Bandai Namco Games……这些游戏公司从日本起家，却能冲出亚洲走向世界，而美国的游戏公司制作的游戏却从来不向日本游戏在美国一样，让这些异国玩家们臣服。不但电视游戏如此，掌机游戏也如此。微软凭借着Windows和Office垄断了世界的PC市场，在称霸世界方面有经验，这么多年了Windows在日本普及得也不错，也没见日本的电脑用户集体使用Mac OS或Linux来和微软死扛。正所谓忆往昔峥嵘岁月稠，对于已经做惯了霸主的微软来说，电视游戏机虽然不算主业，但是做起来也不算难。Xbox的游戏都是在Windows的环境下开发的，制作的时候省时省力，而且微软的游戏主机设计得四平八稳，坚固厚实，价格便宜量又足，西方人一直用它。Xbox既然能在欧美把NGC踩在脚下，那么亚洲对于它来说也不算什么。总之一句话，如果微软不把日本这块市场拿下，就谈不上在游戏业全球制霸。这就好比日本战国时代的军阀们，不管你再怎么牛，只有上洛得到天皇的认可才算是得到了战国制霸的官方认证一样。只不过这一次，日本成了整个世界游戏业的京都，而微软则是一个乘着黑船来讨取认证的红毛人。而游戏世界的"天皇"，就是掌握着日本游戏市场钱袋子的玩家们（顺便说一句，微软Xbox进入日本市场的时间是2002年，正好距离美国舰队打开幕府时代日本国门的黑船事件150年）。

虽然微软在上洛时的运气比今川义元好了一点，一路上风和日丽，没有隐含杀机的桶狭间，没有掩盖马蹄声的狂风暴雨，它也没有被索尼和任天堂联手干掉，但是当它兴冲冲地赶到日本的时候，却发现这里的人们看待自己的眼光与看任天堂、SCE的时候完全不同。原因很简单，出现在他们面前的，是一个来自异国的武士，生得红毛绿眼，身着奇装异服，无论言谈举止还是衣食住行，风格都与日本本土的人完全不同。微软是财大气粗的实力派不假，但是此时的业界局势与150年前培里舰队叩关的时候不一样，日本的游戏业也不是闭关自守的江户时代，对于"求知识于世界"的维新之后的日本来说，这样一个不请自来的海外军团，实在没有什么理由让他们签订不平等条约。市场规则摆在这里，不管你是微软还是什么别的公司，想征服日本市场，就得和日本的几位对手好好较量一番。



西化而排外的日本玩家

在进入日本游戏市场的时候，微软坚信这个国家是西化的。日本不是西方国家吗？日本的政治、经济制度，不是早就和国际接轨了吗？虽然头两年日本首相森喜朗在8国峰会上发言的时候，不小心把信息技术产业（IT）说成了英文单词"it"，但是看看大街小巷中的年轻人们，一个个穿着洋服，染着头发，听的是西化的流行音乐，吃的是咖喱饭汉堡包，俨然一副全民西化的模样。加上当时的小泉首相对于日美合作一直抱着积极支持的态度，再考虑到国际形势日美安保周边态势等乱七八糟的因素，日本人民与美国之间的隔阂似乎早已消除，两颗原子弹这样不愉快的往事也永远留在历史书里了。综上所述，对于西方文化热心吸收的日本玩家，应该不会对Xbox这台主机有过多抵触，就算卖不过PS2，踩一踩任天堂的NGC这种该着倒霉的落魄对手应该不成问题。

微软是这样想的，也是这样做的。在进入日本市场之后，它立刻开始寻求本土游戏商的支持，方便为自己的产品打开销路。为了实现这一目标，微软在前期宣传的时候就十分舍得下成本。不但大门先生亲自到日本进行宣传，还拉拢了一批第三方软件商为自己助阵。应该说日本这些游戏厂商对于微软是够意思的，在Xbox首发的时候，基本上日本的一线第三方厂商都给予了大力支持，除了TECMO（死或生系列、零系列）之外，CAPCOM（幻魔鬼武者）、KONAMI（寂静岭2最期之诗）、NAMCO（灵魂能力2）、SEGA（JSRF、疯狂出租车3）、KOEI（真三国无双2）等公司都在这台主机上推出了素质优秀的软件。可惜日本玩家看起来并不是很接受这台主机。直到2007年Xbox日版游戏停止发售的时候，只有一部Xbox游戏在日本销量过了20万（死或生3），排在日本Xbox软件销量前三名的游戏分别是《死或生3》（23万5149份）、《死或生沙滩排球》（13万5295份）和《死或生Ultimate》（8万4043份），微软自己出的HALO屈居第四。基本上除了TECMO之外，其他第三方厂商都没有什么好果子吃。Xbox在全世界的销量超过了2400万，但是在日本只卖出40多万，大约是全世界销量的60分之一。与死在沙滩上的前辈相比，Xbox360在3年多的时间内能破百万，已经是相当不错的了。

微软的游戏机在日本打不开销路，使这位昔日在电脑世界无往不胜的巨人陷入了沉思。究其原因，倒不是因为日本人民心眼小，还惦记着那两颗原子弹或者冲绳美军基地的事。说实话日本无论在战前还是战后，对于西方文化的接受都是积极主动的，在和平与发展这两大主题下，日本和欧美不存在原则性的分歧。真正让日本玩家不能接受美国游戏机的原因，要从日本与欧美之间真正的"原则性分歧"说起。

作为一个被西化的东方民族，日本人是讲原则的。这个原则就是"师夷长技，为我所用"。无论在任何年代，任何环境之下，作为岛国的日本对外来的文化一向采取"吸收可以吸收的部分，然后把它应用于自己的文化"这个态度。不管外来的是什么，只要对自己的发展有帮助，就吸取；但是吸取之后还要消化，还要重新整合，最后成为自己的东西。中国的汉字，荷兰葡萄牙的铁炮，英国的君主立宪，美国的生活方式，都是这样被逐渐吸收并且成为日本社会的一部分的，游戏机也不例外。电子游戏起源于美国，兴盛于美国，本来是不折不扣的舶来品。最初的日本玩具制造商也是从代理美国的游戏机开始搞起来的。从70年代中后期到80年代初，日本的电子游戏开始有了自己的规模，随着任天堂红白机一声炮响，原先纷乱复杂的日本游戏业局势也随之结束，代之以家庭娱乐游戏和街机游戏并行发展的时代。偏偏这个时候美国的游戏业自己不争气，由于缺乏完善的管理制度，生产出来的大量垃圾游戏伤害了消费者的感情，引发了"雅达利冲击"。此后以任天堂为代表的日本游戏商趁虚而入，不但把本土的游戏市场开拓得十分成功，而且还打开了海外市场的大门。从此之后世界游戏业就成为日本的天下，无论哪个公司的游戏机成为霸主，最后从世界游戏市场中获得利润的硬件商，只有日本人。这样的局面维持了近20年，也难怪日本玩家对外国人提起自己国家的游戏业，总是一副自豪的表情。



←薄暮传说的制作素质很高，但是依旧摆脱不了转平台的命运。

强大而不上道的微软

从80年代到2000年前后，日本一直是世界游戏业的中心，美国在很长时间内只有软件商，没有像样的硬件商出现。雅达利在那次震荡冲击之后便一蹶不振，虽然数次提出新主机的计划，但是最后都以失败告终。但是海外市场毕竟比日本大好几倍，西方人对游戏业的影响并不因为游戏主机来自日本而显得式微。更重要的一点是，这些年来PC游戏和电视游戏始终处于平行发展的态势，美国人虽然造不出游戏机，但是造出了世界上使用量最大的PC操作平台——Windows，而依靠这个平台发达的微软搭着信息高速公路的快车，一跃成为世界IT业的领头人物。纵观整个世界，有足够的财力和技术能力设计一台电视游戏主机，与日本人抗衡的，也只有微软一家了。于是Xbox被提上日程，并且最终在2000-2005年间的电玩大战中取得了自己的一席之地。欧美市场对于这台主机很欢迎，亚洲的玩家们也十分感兴趣，只有日本玩家对此不屑一顾，但是最后买账的人也不能说没有（毕竟有40多万日本Xbox用户，站在一起排队点名的话估计也得点上一个星期吧）。

为什么微软的游戏机不能像Windows一样在日本大卖呢？说来说去，最根本的原因还是东西方游戏文化差异的问题。Xbox是按照西方玩家的口味设计的，上面的游戏也以欧美游戏为主。说道欧美游戏，枪车球往往占据了相当大的比例。而日本玩家对这类游戏的兴趣，显然没有欧美玩家那么高。因此微软虽然在日本使出各种宣传手段，但是最后软件的销售结果却令它很失望。大部分日本玩家对Xbox印象最深刻的还是TECMO的《死或生》系列，其他的作品基本上没有什么影响，有的作品如CAPCOM的《恐龙危机3》不但没有得到玩家的喜爱，还把系列的招牌给砸了。微软在日本之所以碰到了这么大的钉子，究其原因，制作游戏的时候只按自己的思维方式，却忽略了日本玩家的兴趣和爱好，何况日本玩家本来就对这台外来的主机抱有不信任的态度，这些原因加在一起，微软的主机在日本不出问题，才是奇怪的事。



学费交了，考试却挂掉了，只好等来年再补考。痛定思痛的微软决定，在发售新主机的时候针对日本市场调整软件阵容，当Xbox360发售的时候，我们看到了熟悉的《死或生》，看到了FF11，看到了《山脊赛车6》和《真·三国无双4 Special》，也看到了微软资助的优秀游戏制作人创作的完全新作《蓝龙》、《失落的奥德赛》等作品。到后来，Bandai Namco Games制作的《偶像大师》、《薄暮传说》，Tri-Ace的《星海传说4》更表明了微软的决心，它希望用这些日本风格浓郁的游戏来吸引更多的日本玩家，让他们对这台外来主机产生更多的兴趣。应该说，微软在经营Xbox360的时候，对日本市场下的功夫要比以前大得多。

艰难的进步与进步的艰难

微软在Xbox360时代，对于日本市场投入的成本可以说实在不小，而日本本土的软件商也相当够意思，配合得十分积极。从2005年到2007年，Xbox360在电视游戏主机的竞争中占据了两个优势：首先是发售时间，Xbox360比PS3和Wii早一年登场，可以说是新时代主机大战序幕的开启者，从天时来说是有便宜可占的。另外一个就是PS3由于一系列的问题（如主机和软件开发成本过高、六轴手柄不支持震动导致玩家反感）而处境不佳，这给Xbox360留下了一个赶超的机会。但是微软在日本并没有占到太多便宜，原因也有两个：其一，在这个世代的游戏主机争夺战中，电视游戏机和掌机之间的界限逐渐混淆不清，更多的玩家偏向掌机市场，这个市场由任天堂和SCE两家瓜分，偏偏没有微软的份儿；其二，就三大电视游戏主机而言，最后获得市场主动权，目前保持霸主地位的，是任天堂。Wii虽然采用的是上一代主机的落后技术，但是因为操作方法的变更，引起了更多玩家的兴趣，而软件开发成本的低廉则吸引了众多第三方的加入。正所谓按下葫芦浮起瓢，微软眼睁睁看着索尼快不行了，却无法阻止任天堂的东山再起。现在Wii的全球销量比Xbox360和PS3的销量总和少不了多少（相差不到200万），而它在日本的销量却几乎是PS3+Xbox360的两倍（Wii为799万，PS3+Xbox360为411万），你说郁闷不郁闷。

抛开海外市场不说，日本的玩家在购买PS3和Xbox360跨平台游戏的时候，也出现了最令微软头痛的问题——消极选择。尽管在全世界，跨平台销售的游戏往往是Xbox360版比PS3版卖得多，但是在日本情况正好相反。我们拿最常见几个例子比比就知道了。在日本，《生化危机5》PS3版销量为44.6万，Xbox360版仅为10万；《恶魔猎人4》PS3版销量为31.2万，Xbox360版仅为7.4万；《灵魂能力4》PS3版销量为13.6万，Xbox360版仅为7.02万；《VR战士5》PS3版销量为8.24万，Xbox360版仅为3.02万；《街霸4》PS3版销量为13.15万，Xbox360版仅为4.67万。甚至连忍龙系列第三次复刻的PS3版作品《忍者外传Sigma》都卖出了9.32万，还比Xbox版的初代忍龙多了将近3万。从这些数据我们可以看出，日本玩家在面对多平台游戏的时候，只要能选择PS3就尽量不去挑选Xbox360，这才导致同一部作品两个机种之间销量相差如此悬殊。更有甚者，《偶像大师》靠Xbox360起家，一共出了2代，销量加起来共有15万；但是PSP版一出，一个游戏分成3个版本（赤裸裸的骗钱嘛！）居然卖了17.9万，真是情何以堪啊。也难怪《薄暮传说》要拿到PS3上再回炉一次了，原来炒冷饭可以赚得更多啊（笑）。

面对诸多不利的局面，微软除了继续采取砸钱战术之外，暂时还没有别的方法。尽管A版双65纳米Xbox360在日本的价格仅为不到2万日元，价格不到Wii的80%，但是它的销量只有Wii的8分之一。不过Wii在日本已经卖了800万，Xbox360虽然时运不济，但是也算是熬过了百万大关。今后的一年对于日本微软游戏事业部来说仍旧是艰巨的考验，也许微软现在已经不再梦想在世界游戏界完全制霸，但是在日本，它仍将一条道走下去，哪怕摆在自己眼前的，是一条永远不知终点的前程未卜的荆棘之路。尽管这个西方的巨子在东洋大地上有些水土不服，但是至少它已经学会了东方的哲学：知其不可而为之，虽有英雄气短之虞，却也不失慷慨之气。

（注：如无特殊说明，本文统计数据均截止到2009年4月19日。）

□文/猴子

微软篇之二 还有哪台主机，能够像360这样各种问题不断?!渣中之王！

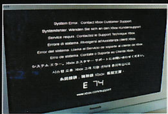
一起死吧，史上最渣问题主机！



在游戏业界三十余年的历史上，从来没有哪一台主机如微软的XBOX360一般在硬件方面问题不断，从发售最初的电源过热到之后的划盘事件，再到06年11月份更新后的问题，特别是三红这玩意儿更是犹如悬在360玩家头上的达摩克利斯之剑一般让人胆战心惊。好容易等双65nm版主机发售后基本杜绝了三红的发生，众多的360玩家还没来得及把悬在半空的心放下来，就又爆出了"一起死"事件，我们不得不说：微软，你给我跪下！

狼来啦，狼又来啦！

双65nm可以说是基本解决了三红问题，虽然老版本360的玩家们还得继续提心吊胆吧，不过这么多年都过来了，心理素质都已经得到了很好的锻炼；实在不行老机子三红了起码新机子不用再担心了——这应该是目前绝大部分360玩家对主机的态度吧。谁知微软根本就没打算让大伙消停，这不上个月再次爆出了所谓的"E74"事件，从目前的情况来看，这绝不会是一个小问题。



首先是在上个月，国外网站Joystiq认为他们可能发现了继三红之后Xbox 360的另一个大规模的硬件错误。他们注意到近来名为E74的错误提示频繁的被用户报告给微软。具体的故障现象为：360的导航灯出现一个红环闪烁，屏幕上出现提示"E74系统错误，请联系客户支持。"而微软的客户支持对Joystiq解释说他们并不熟悉这个问题，微软的知识库表明这是一个硬件错误。

统计数据表明自从微软新的Xbox Experience用户界面推出后，E74故障就在一直上升，而Xbox Experience取消了刀型界面，而用更加生动的界面代替，每个玩家都可以有自己独特的发型和皮肤颜色。还可以自订新的服装，饰物等。Joystiq猜测可能正是Xbox Experience新界面使系统长期在高负荷下运转从而带来了E74故障。

在Joystiq向微软提出以上问题后，微软给出的答复是：E74是一个普通的硬件错误，这个错误和三红没有任何联系，我们欢迎任何发生故障者联系售后。

"E74"，因为谐音的关系，在我国也被称为"一起死"，虽然在接到E74的故障报告后，微软最初的态度似乎没拿它当回事，然而事情远不止其最初解释的那么简单……

"一起死"原因分析

就在微软第一次就E74事件发表回应之后不久，遭遇"E74错误"的玩家数量正急剧增长。微软的工作人员称他们此前并未接受到类似的故障申告，不过会对这个故障的起因进行研究。在微软自己的支持网站上对此故障进行了图解说明，然而微软的支持网站没有对此故障的起因进行解释，而只是说："这种现象会在Xbox360硬件故障时发生。"Joystiq认为此故障是由于Xbox360机器内部的ANA/HANA芯片（负责提供HDMI输出）接触不良所造成的。

他们认为，由于微软新的Xbox Experience用户界面增大了图形显示部件的工作强度，因此使ANA/HANA芯片更容易发生故障。Xbox Experience带来最明显的变化就是Xbox360原来的层叠式Blade用户界面被去掉，而后者由于各个窗口彼此层叠，因此用户可以快速在各个窗口之间切换，新的Xbox Experience界面则使用全屏窗口。Xbox Experience带来的另外一个显著变化就是开始使用图形化的头像系统，由此加大的图形显示部件工作强度则可能是造成故障的原因。

以上只是如今流传的"一起死"原因推测之一，其他还有一些推论（包括GPU脱焊等），那么，微软官方又是如何解释一起死的呢？

又见"三年质保"

在最初的解释之后，微软终于改口了，4月16日发表正式宣布表示"E74""的错误讯息是与三红灯有关的一般硬体故障，决定延长保修期限至3年。

微软表示："尽管大多数的Xbox 360玩家对于主机的表现通常认为满意，不过却有少数的玩家曾经遭遇过E74错误讯息出现在萤幕上的状况。经过我们的调查后，我们认为E74的错误讯息是与三红灯有关的一般硬体故障。基于这个原因，我们决定将E74错误讯息纳入我们在2007年7月实施的一般硬体故障的三年质保范围中。我们已经为主机进行部分的改良，可望降低类似故障发生的机率。有关Xbox 360质保的详情，以及有关维修的资讯请参阅www.xbox.com/support网站的内容。对于那些因E74错误讯息有关的硬体故障而送修，却因为过保固期而支付维修费用的使用者，Microsoft将予以退费。这些使用者会在4至12周内收到退款，期间无须任何手续。而如果在2009 年7月1日前尚未收到退款的使用者，请在2009年11月1日前至www.xbox.com/support，我们会提供有关索取退款的资讯。所有索取退款的申请需在2009年11月1日前提出。"

与三红一起死吧！

"三年质保"的承诺可以看出微软很有"诚意"，不过其越有诚意，反而越让人不安——之前似乎只有"三红"得到了同等级的待遇。那么，"一起死"究竟是因为什么故障造成的？微软在声明中仍旧含糊其辞，不过我们可以从其语句中得到启示，没错，就是那句"与三红灯有关的一般硬体故障"。

为了保证足够的可靠性，我们这里还是先看一看本句话的英文原文："……the general hardware failure that is associated with three flashing red lights error on the console"。此句话的关键在于"associate"这个词，其一般中文意思是"有关系，有关联"，作为定语从句中的动词，紧跟着"three flashing red lights"（三红），全部用来修饰"hardware failure"（主机的毛病）。按照这个逻辑推论，E74的错误信息，就是出现"三红"时才出现的一种错误提示；也就是说，E74的出现，就表明了机子出现了三红……

感情绕了半天圈子，这"一起死"还是跟臭名昭著的三红有关啊，虽然仅以微软的发言得出的结论是一起死肯定与三红有关，无法证明一起死与三红可以完全画等号，但是它们的联系也足够紧密了，可疑，非常可疑……

还有一种阴谋论认为，微软更改了三红的硬件显示代码，这样，微软就可以逃避三红的三年保修，而普通的硬件错误是只有一年硬件保修的。不过E74的质保也是三年，所以这个推论并不成立。 □文/北斗



360的噩梦 想说爱你不容易

电源过热、光头划盘、三红、更新问题、再加上这次的"一起死"，整得你都没脾气了。

新仇旧恨，360玩家的痛！

微软负责游戏的最高执行官，娱乐与设备集团的总裁Robbie Bach在去年七月份的一次晚宴上曾称微软自己的调查显示，用户们相当宽容地原谅了微软Xbox360当初的“三红”故障。而这次从微软处理E74错误故障的手法来看，他们恐怕很难被用户们再一次轻易原谅了。

因为，自从微软的XBOX360发售以来，其在硬件方面出过的各种问题数量之多绝对是所有主机之最了，回顾一下微软这台主机上曾经出现过的各种问题，你不得不感叹：能够忍受360这台史上“最渣问题主机”，广大软饭们所承受的压力真不是一般的大！或换个角度来说，如果不是有着这么多乱七八糟的问题，360的成就或许远不止今天这样吧！

360血泪史 足以引起火灾的电源过热

当年360刚在北美上市不久就有许多玩家的机子出现不同程度的死机黑屏等现象，之后直到有玩家发现其360几乎每20分钟就死机一次，电源适配器出奇的烫，后来他所幸将放在地面上的电源适配器找了一个空箱子将其架起悬空，使电源适配器周围的空气得到了更好的流通，之后连续运行了7个小时的游戏都没有再发生死机的现象。这个就是360当初的“电源适配器过热”问题，更夸张的是，曾经有一起因为360电源过热起火而烧毁房屋的事件，并导致了10万美元的财产损失。根据种种迹象表明，导致火灾的罪魁祸首是360电源，据消防人员称，当时360主机已经融化。电源能够“过热”到这种地步，还真是让人无话可说了。



360血泪史 划花你的游戏盘没商量

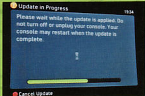
划盘问题也是360早期比较严重的一个缺陷，微软曾经因为此事遭到许多用户的联名诉讼。这起诉讼称，托盘式载入设计对于垂直和水平位置工作的游戏机来说是一个糟糕的选择，光驱在以每分钟7500转的速度旋转时将产生非常大的回转力，从而可能对光盘造成损坏。微软后来实行了一个XBOX360光盘更换计划，但是，这个计划仅适用于微软出版的光盘并且是价格为20美元的光盘。划盘问题出现的时候正逢三红闹得正凶，因此并没有引起太多人的关注，微软的项目经理在一份声明中无意透露了这个问题“我们光盘驱动器团队第一次收到光盘划伤问题的报告是在2005年9月至10月间，我们知道是什么原因造成的划伤”。可见微软曾经明知360存在划盘问题，仍然拒绝了三个可能的解决方案，包括：放慢光盘的读取速度（可能会增加游戏载入时间），在光驱前加入锁定器（可能会干扰光盘的放入和取出），安装小保险杠（太贵，总费用高达3500万美元至7500万美元）。当然，微软最终一条建议也没采纳，仅仅在游戏机手册中加入了一条警示信息：当进行光盘游戏时，请勿移动主机。



↑划盘问题曾经一度也非常严重。

360血泪史 2006年底更新引发的问题

2006年11月，为了对抗即将上市的PS3和Wii，微软在秋季对360进行了一次升级，然而这次升级似乎并不怎么成功，甚至还给微软惹祸上身。起因在于360官方论坛里的一个帖子，一位玩家表示他只是想看看有多少人遇到了同样的问题，他说现在玩游戏经常会陷入死循环，他用他所有的游戏试验过，仍会有这种情况，而且在秋季升级之前完全没有此类问题。此后众多遇到同样问题的人也在后面表示了他们的抱怨。据用户们的反映，客户服务并没有修复这些问题，反而使情况更加恶化。部分玩家表示他们的游戏机基本不能使用，而微软还要求用户支付修理费，即使他们的工作对事情毫无帮助。因为问题分布如此广泛，一些玩家们甚至要起来向国家企业联合会和当地的消费者协会对微软提出指控“我们正在与法律部门联系，一起参与这个案件，我已经作为原告起草了起诉书，控告微软。希望论坛上的网友支持他们。”玩家指控微软违背合同、违反消费者保护法案和业务疏忽。虽然这期诉讼后来还带算是捱了过去，不过这也使得以后360每次更新都会让玩家提心吊胆起来。



360血泪史 三红啊三红，没天理了！

这个问题咱们就不用详谈了，都是大家听得耳朵都生了茧的那些事儿，也是影响360最为严重的硬件缺陷，原本以为这要命的三红终于随着双65的发售终结，只是如今看来，“一起死”不辱使命的继承了三红的遗志。微软为了将三红机的保修期由1年延长至3年，使其增加了10.5亿至11.5亿美元的成本支出。其实三红问题对微软的影响并不仅仅在于这10亿美元的维修费上，同时因为三红的出现，而极大的延缓了主机的销量，毕竟买一台随时会挂掉的主机回家实在是有些考验大伙的心理承受能力。



360血泪史 林林总总的各式小问题

除了以上这些问题之外，360还出现过各种各样的问题，只不过没有上述情况那么严重和影响面广而已。例如2007年中的时候，有不少玩家在论坛上提出的360视频输出问题，其具体表现为正常连接的状况下，显示设备上没有正常的图像输出，而是一片空白，同时主机上的指示灯却并没有红灯闪烁的出错提示。另外就是“New Xbox Experience”的升级问题，NXE更新后使得玩家的LIVE界面更加生动亲切，但也有玩家报告说他们升级后主机就无法读取光盘或是无法连接HDMI端口。



Problems 其余现役主机的硬件问题

毫无疑问，微软的XBOX360是三大现役主机（也是史上所有主机）的问题之最，仅凭这点就足够使其“名垂史册”了，不过这并不意味着其他现役主机在硬件方面就没有问题了，事实上，家家有本难念的经。

PS3，死亡黄灯、锁光头现象

“死亡黄灯”也是近几个月来才出现的问题，具体表现为PS3开机后，主机的指示灯直接就一绿、一黄，三红。出现这种情况，就是“死亡黄灯”了，其后果可以理解为PS3上的“三红”，具体原因目前还没有明确的说法，不过从目前已经报告的案例情况来看，主要体现在较老版本的PS3主机上，已经有比较可靠的修理办法，不过价格不菲——基本可以理解为缩水版的“三红”。

PS3的锁光头比较常见，具体是指PS3工作时有很低概率发生读盘死机，其原因一般为特定游戏的数据原因引发，如不正常退出将可能引发光驱锁死问题。官方解释是由于关机不当造成的，遇到这种情况关键是按照正确操作步骤进行：当发生读盘死机时，请按开关I/O（轻按一下即可让PS3重新读碟，不过有时视情况可能需按此键令机器重起），这种操作可以让PS3把暂存在光驱里的错误数据清除，让光驱正常工作。切忌不可按PS键退出游戏、不可按PS键关机、不可按出仓键、不可关闭机身后侧的电源。锁光头与其他死机的区别在于：死机之前PS3正在读盘，对手柄PS键还有反应。

Wii，手柄腕带断裂问题

三大主机中，Wii应该是硬件问题最少的一台了，严格来说，可以说是基本没有。当然，围绕改机后出现的种种情况并不在本文讨论范围之内，本文只讨论由于硬件设计缺陷以及之后官方一些“改进”后导致的问题，而Wii在这方面基本没有不良表现，果然还是便宜货耐造啊。惟一的“问题”或许就是早期的手柄腕带断裂事件了，Wii刚上市时许多玩家经常在游戏时用力过猛导致腕带断裂，将Wii手柄扔了出去，造成人身和财产损失。任天堂随机进行了腕带召回，新腕带在和手柄连接处做了加固。除此之外，Wii并没有其他硬件设计上的问题了。



MONSTER HUNTER G
モンスターハンター

事隔三年，《怪物猎人》终于又登上了家用机平台，给《3》试玩版做伴的，就是这款Wii的《G》。相比光彩耀人的前者，这款超级冷饭就暗淡了许多，因为基本上是PS2版的完全移植，因此本次攻略以Wii版的改动和实用资料为主。□文/翅膀

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：怪物猎人G			2009年4月23日
	动作冒险	CAPCOM	3990日元	日版
	DVD	1-4人	容量未知	15岁以上

单机任务一览，晋生高级猎人之路

《怪物猎人》是个做任务、刷素材的刷联练游戏，流程什么的本就没有多大意义，完成五星紧急“决战！一角龙**モノブロス**”后即会出现通关字幕，但游戏之后还会无限制的继续下去，刷素材，造装备，狩猎怪物，体验这种过程的乐趣，有兴趣的话，用本作来当《3》的前期预热也不错。

任务名称	等级	类型	目的地	报酬金
ハンターの基本、生肉の入手	1	采集	森と丘	50z
ハンターの基本、こんがり肉の调理	1	讨伐	森と丘	50z
ハンターの基本、アイテム探索	1	采集	森と丘	50z
ハンターの基本、アイテム调合	1	采集	森と丘	50z
ハンターの基本、钓り	1	采集	森と丘	50z
初めてのモンスター讨伐	2	讨伐	森と丘	200z
武具职人へのプレゼント	2	采集	森と丘	200z
潜入！飞龙の　z！	2	采集	森と丘	350z
祭りの准备をお手传い	2	采集	森と丘	180z
森のキノコ狩り	2	采集	森と丘	180z
幻のキモを追え！	3	讨伐	砂漠岩地	600 z
ランポスたちを讨伐せよ！	3	讨伐	森と丘	300 z
森の中の异	3	讨伐	森と丘	450 z
强敌、ドスランポスF　る！	3	讨伐	森と丘	150 z
密林の大怪鸟	3	讨伐	ジャングル	950 z
大怪鸟イャンクックを倒せ！	3	讨伐	森と丘	900 z
飞龙の卵を探せ！	3	采集	森と丘	800 z
ゲリョスを讨伐せよ！	4	讨伐	沼地	1400z
巨大昆虫、发生！	4	讨伐	ジャングル	400z
イャンクックを捕まえろ！	4	捕获	森と丘	1000z
大地を泳ぐモンスター	4	讨伐	砂漠岩地	1200z
ゲネポス讨伐作战！	4	讨伐	沼地	600z
ランポスの群れを讨伐せよ！	4	讨伐	森と丘	500z
ドスゲネポスを狩れ！	4	讨伐	沼地	800z
イーオス讨伐作战！	4	讨伐	ジャングル	700z
ドスランポス、再び！	4	讨伐	森と丘	600z
草食龙の卵を持ち归れ！	4	采集	砂漠岩地	1500z
リオレウス捕获大作战	5	捕获	森と丘	2500z
见えざる飞龙、バサルモス！	5	讨伐	火山	1400z
大怪鸟の异常发生！！	5	讨伐	森と丘	1100z
グルメ贵妇人の梦	5	采集	森と丘	2000z
ドスイーオスの毒牙	5	讨伐	ジャングル	1200z
激斗！雄火龙リオレウス	5	讨伐	森と丘	2250z
砂漠に舞う女王	5	讨伐	砂漠岩地	1800z
砂漠の水龙	5	讨伐	砂漠岩地	1950z
雌火龙リオレイアを倒せ！	5	讨伐	沼地	2100z
危险物、取り扱い注意！	6	采集	火山	3000z
决战！一角龙モノブロス	6	讨伐	砂漠岩地	3400z
死斗！角龙ディアブロス	6	讨伐	砂漠岩地	3200 z
洞窟に潜む影	6	讨伐	沼地	2250 z
铠龙グラビモスの胁威	6	讨伐	火山	3800 z
一対の巨影	6	讨伐	沼地	6400 z

久违的柯柯特村，一切的原初地

本次Wii版的场景依然是那座柯柯特村，村子还是那个村子，家还是那个家，村长还是那个村长，就连自家后院的那把英雄剑都还插在那里，完全没有变化。一开始选好性别、起好名字后，进入游戏，在村子北边的村长处就可以接到任务。单机共1-6星，完成当前等级的关键任务后，就会出现紧急任务，成功完成后即会开启下一等级任务。当完成5星紧急任务“决战！一角龙**モノブロス**”后会出现通关动画，之后在紧急任务一栏中就会永久性出现几个6星级别的任务。

修正后的装备，以二代为蓝本

这次的武器依然是PS2中的七种：片手、双刀、大剑、锤子、长枪、轻弩、重弩。不同的是本次Wii版根据《G》之后的作品对武器性能做出了调整，如大剑追加了蓄力斩，片手剑可以持刀中使用道具，长枪的攻击频率不再像原版中那样强横……基本上都是采用2代之后的性能数值，这也使得对怪物作战时，战术打法也和2代比较近似，不过整体上来说还是差不多的。

游戏初期，在自家的道具箱内附送了七个种类的初始武器各一把，以及一套初期防具，不必再像以前一样裸奔，这点还算比较厚道。

装备生产强化，回归没有饰品的年代

村长对面的武器屋可以用素材生产或强化装备，还可以直接用钱买到固定的几件。本作没有饰品珠子，装备上也没有镶嵌孔，人物的技能全部要用装备上自带的技能点叠加而成。一般来说技能点加到10即可发动技能，但有些高级技能需要加到15、20甚至25才可以发动，所有的防具都可以混穿，只要能发动技能，穿起来难看点也是值得的。当然，美型控可以无视前面这句。

本作还不能对防具进行强化，每件防具的防御力都是固定的，尽量选初始防御力高的吧，不过辅助增加攻防力的力之护符和守之护符依然健在，只要带上就会增加数值，用老山龙的大爪还能调和出效果更强的力爪和守爪，与护符效果可叠加。

四大类原始经典武器强化路线一览

本作因为是《G》，还没有加入太刀、铳枪等武器，武器的分类和强化路线都和2代之后有所不同，武器的数值、属性、强化材料也都存在不小的差异，因此要玩《G》的话，武器的资料是需要经常查阅并熟记于心的，这里列上有强化路线的4大类武器情报，以供方便查用。

注：凡是所需素材中带“坚、上、逆”等字样的，都属于线上游戏的上位或G级才能得到。

大剑

武器名称	攻击力	入手方法
アイアンソード	88	生产：铁矿石×3 1050z、生产：さびた块×1 1000z
└アイアンソード改	336	强化：铁矿石×2 1350z
├铁刀	480	强化：铁矿石×10 大地の结晶×10 2850z
│└铁刀【契】	528	强化：マカライト矿石×7 大地の结晶×15 3450z
│└铁刀【神乐】	624	强化：マカライト矿石×14 大地の结晶×20 4350z
│└斩破刀	720 雷:420	强化：マカライト矿石×35 大地の结晶×50 电气袋×5 48000z
└バスターソード	384	强化：铁矿石×6 大地の结晶×2 1650z
└バスターソード改	432	强化：铁矿石×8 大地の结晶×3 2250z
└バスターブレイド	480	强化：铁矿石×25 大地の结晶×10 2850z
├ディフェンダー	528 防：+3	强化：铁矿石×10 圆盘石×5 4650z
│└ディフェンダー改	576 防：+6	强化：铁矿石×15 圆盘石×10 マカライト矿石×5 6750z
│└センチネル	672 防：+10	强化：铁矿石×20 圆盘石×15 マカライト矿石×10 10950z
└ブレイズブレイド	528	强化：铁矿石×10 大地の结晶×10 マカライト矿石×5 3450z
└ブレイズブレイド改	576	强化：铁矿石×10 大地の结晶×10 マカライト矿石×10 4350z
├タクティクス	816 防：+3	强化：火龙の翼爪×20 雌火龙の翼爪×20 鬼人药グレート×5 48000z
└アッパーブレイズ	624 防：+1	强化：マカライト矿石×7 雌火龙の翼爪×2 火龙の翼爪×4 5250z
└アッパーブレイズ改	720 防：+2	强化：マカライト矿石×14 雌火龙の翼爪×4 火龙の翼爪×2 7950z
ボーンブレイド	336	生产：龙骨【小】×3 1350z 1
└ボーンブレイド改	432	强化：龙骨【小】×3 2250z 1
├アギト	480	强化：　龙の颚×1 ランポスの牙×5 2250z 1
│└アギト改	528	强化：龙骨【中】×5 ランポスの牙×5 3450z 1
│└リュウノアギト	576	强化：龙骨【中】×7　龙の牙×3 4350z 1
│├ゴーレムブレイド	624	强化：龙骨【大】×2 龙の牙×5 5250z 2
││└ゴーレムブレイド改	672	强化：龙骨【大】×2 角龙の牙×1 モンスターの体液×1 5250z 2
││├ヴァルキリーブレイド	720	强化：角龙の颚×1 モンスターの体液×2 雌火龙の鳞×2 7350z 2
│││├ジークリンデ	816 防：+2	强化：雌火龙の甲壳×3 雌火龙の鳞×6 鬼人药グレート×1 9750z 3
│││└ティタルニア	768 龙：220	强化：白银の角×2 樱火龙の甲壳×10 モンスターの浓汁×5 31250z 5
││├ジークムント	864 防：+1	强化：真红の角×2 火龙の甲壳× モンスターの体液×5 48000z 3
││└オベリオン	816 龙：180	强化：苍火龙の甲壳×5 苍火龙の鳞×8 モンスターの浓汁×3 31250z 5
│└レッドウィング	624 火：330	强化：火龙の鳞×5 火炎袋×1 火龙の翼爪×4 6600z 3
│└炎剑リオレウス	672 火：480	强化：火龙の翼×1 火炎袋×1 火龙の翼爪×4 41250z 3
└蛇剑【苍蛇】	480	强化：ドスランポスの爪×2 龙骨【小】×5 ランポスの鳞×5 2250z 2
└蛇剑【蛇蝎】	528	强化：ドスランポスの爪×3 龙骨【小】×10 ランポスの鳞×5 2850z 2
└蛇剑【大蛇】	624	强化：ドスランポスの爪×4 龙骨【中】×2 ライトクリスタル×1 4350z 2
Gソードオリジン	720	生产：ドラグライト矿石×1 龙骨【大】×1 7350z 4
├Gソードオリジン改	768	强化：マカライト矿石×3 大地の结晶×3 8550z 4
│├ボーンソードG	816	强化：龙骨【中】×5ドスランポスの爪×3 9750z 4
││├ボーンソードG改	816	强化：龙骨【大】×3ドスランポスの爪×10 4
│││├煌剑リオレウス	816 火：640	强化：苍火龙の红玉×1 爆炎袋×5 苍火龙の上鳞×4 250000z 6
│││├焰剑リオレウス	912 火：560	强化：火龙の逆鳞×5 爆炎袋×10 火龙の翼爪×20 250000z 6
│││├真・龙の颚	1008	强化：坚龙骨×5 樱火龙の翼爪×20 モンスターの浓汁×5 15750z 6
│││└ブラッシュデイム	1008 龙：380	强化：樱火龙の坚壳×3 樱火龙の逆鳞×1 坚龙骨×3 150000z 6
││└カイザーベース	912	强化：苍火龙の坚壳×2 苍火龙の上鳞×5 モンスターの浓汁×3 9750z 6
││└ベイルカイザー	1056 龙：230	强化：苍火龙の坚壳×3 苍火龙の上鳞×3 苍火龙の逆鳞×2 150000z
│└アイアンソードG	816	强化：ドラグライト矿石×3 大地の结晶×4 9750z 4
│├アイアンソードG改	864	强化：ドラグライト矿石×4 大地の结晶×5 11550z
│└クロームレイザー	912 毒：320	强化：ドラグライト矿石×4 老山龙の逆鳞×1 火龙の逆鳞×1 100000z 5
│└クロームデスレイザー	1008 毒：620	强化：老山龙の苍角×1 火龙の逆鳞×4 雌火龙の逆鳞×4 250000z 7
├蛇剑【苍牙】	816	强化：ドスランポスの爪×4 龙骨【大】×6 ピュアクリスタル×2 9750z 6
└蛇剑【黄金牙】	864	强化：ドスランポスの爪×4 ランポスの白皮×12 ランポスの白鳞×15 11550z 6
骨刀【狼牙】	624	生产：ドラグライト矿石×5 マカライト矿石×15 龙の牙×7 5250z
├骨刀【　牙】	720	强化：ドラグライト矿石×7　龙の牙×5 6150z
│├骨刀【龙牙】	816	强化：ドラグライト矿石×9 角龙の牙×3 7350z
││├天上天下无双刀	960	强化：マカライト矿石×30 角龙の牙×20　龙の牙×20 100000z
││└鬼斩破	912 雷：560	强化：カブレライト矿石×20 大地の结晶×50 电　拇〇　0 250000z 6
│└龙刀【焰】	768 龙：260	强化：老山龙の角×1 红莲石×8 勇气の证×8 20550z 5
│└龙刀【红莲】	960 龙：380	强化：老山龙の角×3 红莲石×5 勇气の证×20 87750z 5
│├龙刀【火焰】	1008 龙：480	强化：老山龙の红玉×2 勇气の证×5 狱炎石×20 250000z 7
│└龙刀【胧火】	864 龙：680	强化：老山龙の苍角×5 勇气の证×5 のりこねバッタ×20 250000z 7
└黑刀【零ノ型】	720 防：+1	强化：カンタロスの刃羽×2 カンタロスの甲壳×5 鬼人药×1 4350z
└黑刀【　rノ型】	864 防：+3	强化：カンタロスの刃羽×5 カンタロスの甲壳×10 鬼人药グレート
×1 5850z ハルバード	864	生产：ドラグライト矿石×1 铁矿石×30 龙骨【中】×1 3450z
└ハルバード改	816	强化：ドラグライト矿石×1 铁矿石×10 大地の结晶×5 4350z
└ジャッジメント	768	强化：ドラグライト矿石×1 マカライト矿石×5 大地の结晶×5 5250z
└エクスキューション	816	强化：龙骨【大】×10 鬼人药グレート×1 ユニオン矿石×1 9750z
└エクスキューション改	864	强化：龙骨【大】×15 鬼人药グレート×2 ユニオン矿石×1 11550z
├ダークサイス	912	强化：一角龙の背甲×5 一角龙の甲壳×5 ユニオン矿石×2 13350z
│├ダークトーメント	960	强化：达人のドクロ×1 なぞの头骨×3 ユニオン矿石×3 15150z
│└　威太刀	1104 毒：320	强化：达人のドクロ×3 なぞの头骨×10 のりこねバッタ×3 150000z
└　緣腥捧未蝇	1056	强化：白一角龙の背甲×5 白一角龙の甲壳×5 のりこねバッタ×10
48000z フィンブレイド	480 水：280	生产：ユニオン矿石×1 水龙のヒレ×3 モンスターの体液×1 龙骨【
大】×2 5100z └フィンブレイド改	624 水：340	强化：龙骨【中】×2 水龙のヒレ×3 鬼人药×1 14250z
└水剑ガノトトス	768 水：460	强化：龙骨【中】×2 水龙のヒレ×3 鬼人药×1 44550z 4
└苍剑ガノトトス	864 水：620	强化：坚龙骨×2 水龙の背ビレ×5 翠水龙のヒレ×3 150000z 6
ドラゴンキラー	576 龙：330	生产：老山龙の逆鳞×1 老山龙の鳞×10 火龙の鳞×10 雌火龙の鳞×
10 50000z └ドラゴンマサクウル	624 龙：460	强化：雌火龙の逆鳞×5 火龙の逆鳞×5 100000z
└封龙剑【灭一门】	672 龙：520	强化：シルバーチケット×5 龙の牙×99 龙の爪×99 150000z
└封龙剑【超灭一门】	768 龙：840	强化：プラチナチケット×5 龙の牙×99 老山龙の苍角×2 250000 z
凄くさびた大剑	240	生产：さびた块×1 1000z
└さびた大剑	288	强化：大地の结晶×20 5000z
└历战の大剑	864	强化：大地の结晶×40 30000z
└エンシエントプレート	912	强化：大地の结晶×60 60000z
凄く风化した大剑	720	生产：太古の块×1 1000z
└风化した大剑	816	强化：大地の结晶×20 25000z
└いにしえの大剑	912	强化：大地の结晶×40 40000z
└エピタフプレート	1056	强化：大地の结晶×60 75000z
骨	384	生产：棒状の骨×1 600z
└大骨	576	强化：大地の结晶×1 750z
クロオビブレイド	816 防：+5	生产：大剑チケット×10 毒怪鸟のコイン×6 岩龙のコイン×6 水龙のコイン×11 14550z 5
タツジンブレイド	960 防：+8	生产：银火龙の翼爪×12 毒怪鸟のコイン×6 岩龙のコイン×6 大剑チケット×10 20550z
レイトウマグロ	480 水：330	生产：カジキマグロ×1 クーラードリンク×3 48000z
Gブレイド	1056	生产：グレートストーン×15 マカライト矿石×5 マカライト矿石×
35		なぞの头骨×1 25000z
バルバロイブレイド	624	生产：プラチナチケット×10 狱炎石×5 红莲石×10 なぞの头骨×1
100000z ジークリンデG	1104 防：+4	生产：雌火龙の红玉×1 雌火龙の坚壳×6 雌火龙の上鳞×6 100000z
ジークムントG	1152 防：+2	生产：火龙の红玉×2 火龙の坚壳×6 真红の角×6 100000z

片手剑/双剑

武器名称	攻击力	入手方法
ハンターナイフ	84	生产：铁矿石×1 420z 1
├ハンターナイフ改	112	生产：铁矿石×1 660z 1
│└ハンターカリンガ	140	强化：铁矿石×2 大地の结晶×1 1140z 1
│└ハンターカリンガ改	168	强化：铁矿石×3 大地の结晶×3 1740z 1
│└アサシンカリンガ	196	强化：铁矿石×4 大地の结晶×5 2460z 1
│├ポイズンタバール	224 毒：180	强化：龙骨【中】×4 ゴム质の皮×2 毒袋×2 12420z 3
││└ポイズンタバルジン	238 毒：260	强化：龙骨【中】×6　ゴム质の皮×4　毒袋×4 39900z 3
│└ツインダガー	98	强化：マカライト矿石×1 铁矿石×5 大地の结晶×5 810z 2
│└ツインダガー改	112	强化：マカライト矿石×2 铁矿石×8 大地の结晶×8 990z 2
│└ハリケーン	140	强化：マカライト矿石×5 圆盘石×10 大地の结晶×15 1710z 2
│└ハリケーン改	182	强化：マカライト矿石×8 圆盘石×15 大地の结晶×10 3150z │
└サイクロン	238	强化：マカライト矿石×10 圆盘石×20 大地の结晶×5 5850z └サー
ペントバイト	140	强化：龙骨【小】×3 ランポスの牙×4 ランポスの皮×5 1140z 2
└サーペントバイト改	168	强化：龙骨【小】×6 ランポスの牙×6 1740z 2
├ヴァイパーバイト	182 麻：180	强化：龙骨【小】×3 ゲネポスの麻痹牙×15 ゲネポスの皮×5 4350z 3
│└ヴァイパーバイト改	196 麻：220	强化：龙骨【中】×1 ゲネポスの麻痹牙×10 麻痹袋×2 4710z 3
│└デスパライズ	210 麻：260	强化：ゲネポスの麻痹牙×5 麻痹袋×4 モンスターの体液×2 11940z 3
└ハイドラバイト	84 毒：200	强化：龙骨【小】×3 イーオスの毒牙×15 イーオスの皮×5 9420z
└ハイドラバイト改	126 毒：280	强化：龙骨【中】×1 イーオスの毒牙×10 毒袋×1 9900z
└デッドリィポイズン	168 毒：360	强化：イーオスの毒牙×5 毒袋×3 モンスターの体液×2 37740z
ボーンククリ	98	生产：龙骨【小】×2 540z
└ボーンククリ改	126	强化：龙骨【小】×1 900z
├ボーンピック	154	强化：龙骨【小】×3 カラ骨【小】×5 1380z
│└ボーンピック改	168	强化：龙骨【小】×6 カラ骨【小】×10 1740z
│└ボーンネイル	182	强化：龙骨【小】×9 カラ骨【小】×15 2100z
│├レッドサーベル	196 火：240	强化：火龙の甲壳×2 火龙の骨髓×1 3210z
││└レッドサーベル改	210 火：270	强化：火龙の甲壳×2 火龙の骨髓×1 火炎袋×2 5190z
││└フレイムマロウ	224 火：310	强化：火龙の鳞×3 火龙の骨髓×1 火炎袋×3 12900z
││└イフリートマロウ	238 火：380	强化：火龙の鳞×6 火龙の骨髓×3 火炎袋×4 41340z
│├コロナ	168 防：+2 火：440	强化：火龙の骨髓×5 火龙の甲壳×15 火炎袋×10 48000z
│└ボーンシックル	154	强化：龙骨【中】×2 カラ骨【小】×15ドスランポスの爪×2 2070z
│└ボーンシックル改	168	强化：龙骨【中】×4ドスランポスの爪×5 鬼人药×1 2610z
│├ガノカットラス	182 防：+1 水：130	强化：水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×2 鬼人药×5 5400z
││└ガノカットラス改	210 防：+3 水：210	强化：水龙の鳞×10 砂龙の鳞×10 鬼人药グレート×5 15810z
│└グラディウス	196 火：180	强化：火龙の鳞×5 雌火龙の鳞×5 火炎袋×5 5940z
│└グラディウス改	224 火：210	强化：火龙の甲壳×5 雌火龙の甲壳×5 火龙の骨髓×1 7380z
│└双剑リュウノツガイ	252 火：250	强化：火龙の翼×1 雌火龙の棘×9 火龙の骨髓×2 15930z
├スリープショテル	140 睡：180	强化：水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×2 睡眠袋×1 3390z
│└スリープショテル改	154 睡：200	强化：水龙のヒレ×3 砂龙のヒレ×2 睡眠袋×2 3630z
│└ガノフィンショテル	168 睡：230	强化：水龙のヒレ×4 砂龙のヒレ×2 睡眠袋×3 10740z
└クリムゾンクラブ	168 火：140	强化：真红の角×1 一角龙の甲壳×3 2490z
└モノブロスクラブ	196 火：310	强化：真红の角×1 一角龙の甲壳×3 火炎袋×1 3210z
紫电	182 雷：200	生产：キリンの雷角×1 キリンのたてがみ×4 ゴム质の皮×2 2490z
└紫电改	196 雷：250	强化：キリンのたてがみ×4ドラグライト矿石×5 ゴム质の皮×2 4350z
└雷神	210 防：+3 雷：300	强化：キリンの雷角×2 キリンのたてがみ×4 キリンの皮×1 4710z
└雷神剑キリン	224 防：+4 雷：340	强化：キリンの雷角×4 キリンのたてがみ×4 キリンの皮×1 11940z
├雷神宝剑キリン	238 防：+6 雷：390	强化：キリンのたてがみ×18 キリンの苍雷尾×3 キリンの苍角×3 100000z
└双雷剑キリン	252 防：+8 雷：300	强化：キリンのたてがみ×20 キリンの雷尾×4 キリンの苍角×4 250000z
Gナイフオリジン	210	生产：ドラグライト矿石×1 龙骨【小】×1 2940z 4
├ガノフィンスパイク	238 睡：260	强化：砂龙の桃ヒレ×4 水龙の背ビレ×5 昏睡袋×10 12900z 6
│└ハイガノススパイク	266 睡：320	强化：水龙の背ビレ×4 翠水龙のヒレ×4 昏睡袋×10 48000z
├オデッセイ	252 水：300	强化：铠龙の翼×1 岩龙の翼×1 火龙の逆鳞×2 100000z 5
│└オデッセイブレイド	280 水：380	强化：铠龙の刚翼×1 岩龙の　妗　苍火龙の红玉×1 150000z 6
└Gナイフオリジン改	224 水：300	强化：铠マカライト矿石×2 龙骨【中】×3 3420z 4
│└サンダーベイン	210 雷：160	强化：ユニオン矿石×1 ゴム质の皮×1 电气袋×1 5190z 2
│└サンダーベイン改	238 雷：180	强化：ユニオン矿石×3 ゴム质の皮×4 电气袋×2 12900z
│├ライトニングベイン	280 雷：220	强化：ユニオン矿石×4 ゴム质の皮×6 电气袋×3 42300z
││└インドラ	308 雷：240 防：+2	强化：电光虫×20 电气袋×10 ゴム质の皮×10 100000z
││└雷神剑インドラ	322 雷：220 防：+3	强化：のりこねバッタ×15 电　拇〇　5ゴム皮の上皮×10 150000z 6
│└アッパータバルジン	252 毒：320	强化：坚龙骨×4 ゴム质の上皮×2 猛毒袋×2 25000z
│└デッドリィタバルジン	266 毒：380	强化：坚龙骨×6 ゴム质の上皮×8 猛毒袋×10 75000z
└アッパーカリンガ	238	强化：マカライト矿石×3 龙骨【中】×3 3900z 4
├リベットクラブ	196 防：+3	强化：角龙の背甲×1 ねじれた角×1 角龙の甲壳×1 2940z 2
│└リベットクラブ改	238 防：+4	强化：角龙の背甲×1 ねじれた角×1 龙の牙×20 5820z
│├クギバット	308 防：+5	强化：上质なねじれた角×1 ねじれた角×1 龙の爪×10 11100z

武器名称	攻击力	入手方法
└ ケ	350 防：+8	强化：黑 き角×1 黑角龙の背甲×3 龙の爪×10 60000z 6
└ブロスブロス	252 防：+4	强化：ねじれた角×2 角龙の背甲×5 一角龙の背甲×5 11730z
└ブロスブロス改	336 防：+5	强化：上质なねじれた角×2 角龙の甲壳×5 一角龙の甲壳×5 17730z
└アッパーカリンガ改	252	强化：ドラグライト矿石×1 龙骨【中】×5 4620z 4
├ドラゴンバスター	252 龙：200	强化：黑龙の眼×1 黑龙の角×1 黑龙の胸壳×1 50000z 4
└ドラゴンズブラッド	266 防：+1 龙：240	强化：黑龙の角×2 黑龙の胸壳×1 ドラグライト矿石×5 100000z
└黑龙剑	280 龙：300 防：+2	强化：ゴールドチケット×10 黑龙の甲壳×2 黑龙の胸壳×1 150000z
├真・黑龙剑	336 龙：400 防：+7	强化：ゴールドチケット×10 黑龙の甲壳×5 黑龙の重胸壳×1 250000z 7
└黑灭龙剑	308 龙：480 防：+10	强化：ゴールドチケット×10 黑龙の红壳×4 黑龙の红胸壳×1 250000z 7
└ダブルドラゴン	266 龙：220	强化：老山龙の逆鳞×1 老山龙の大爪×1 黑龙の角×1 48000z 4
└双龙剑【极】	294 龙：280	强化：ゴールドチケット×4 老山龙の角×4 黑龙の角×4 150000z 5
└双龙剑【天地】	322 龙：360	强化：プラチナチケット×5 老山龙の苍角×2 黑龙の锐角×2 250000z 7
工房试作品【锯斩り】	224 雷：120	生产：ゴールドチケット×3ドラグライト矿石×25 キリンの雷角×2 ゴム质の皮×10 7380z 4
└ギロチン	266 雷：180	强化：キリンの雷角×18 电气袋×10 ユニオン矿石×20 17010z 4
└正式采用机械锯	266 雷：320	强化：キリンの苍角×8 电 拇○ 0 のりこねバッタ×10 150000z
ねこ？ぱんち	112 麻：180	生产：肉球のハンコ×50 タルの ×1 9660z
└にゃんにゃんぼう	98 麻：300	强化：ゴールドチケット×5 マタタビ×3 36540z
└メラルーツール	84 麻：360	强化：プラチナチケット×5 マタタビ×3 肉球のハンコ×8 48000z 6
ニンジャソード	266	生产：黑龙の胸壳×1 ギルドチケット×1 たまご券×5 48000z
└ニンジャソードG	336	强化：黑龙の重胸壳×1 ギルドチケット×1 たまご券×5 70000z 7
包丁	112	生产：オバサンの注文 惩 たまご券×1 660z
└铁人包丁	168	强化：大地の结晶×10 き肉券×5 1740z
ヒーローブレイド	252 防：+3	特殊：线下任务「激斗！雄火龙リオレウス」完成后，与村长对话，之后在自宅后院拔出。
└マスターブレイド	280 防：+3	强化：一流ハンターの证×1 勇气の证×1 モノブロスハート×1 48000z
└侍 の双刃	266 防：+5	强化：村长の古い剑×1 50000z
バーンエッジ	210 火：240	生产：火龙の坚壳×2 火龙の骨髓×5 爆炎袋×1 5190z
└バーンエッジ改	238 火：270	强化：火龙の坚壳×2 火龙の延髓×5 爆炎袋×2 12900z
└ハイフリート	266 火：380	强化：火龙の上鳞×6 火龙の延髓×10 爆炎袋×4 100000z
├ゴールドマロウ	252 火：480	强化：金火龙の鳞×6 金火龙の逆鳞×1 爆炎袋×4 100000z
└ゲキリュウノツガイ	336 火：390	强化：银火龙の翼×1 金火龙の棘×4 金火龙の红玉×1 150000z
凄くさびた小剑	42	生产：さびた块×1 1000z
└さびた小剑	56	强化：大地の结晶×20 5000z
└历战の剑	350	强化：大地の结晶×40 30000z
└封龙剑【绝一门】	84 龙：630	强化：大地の结晶×60 60000z
凄く风化した双剑	126	生产：太古の块×1 1000z
└风化した双剑	40	强化：大地の结晶×20 10000z
└いにしえの双剑	168	强化：大地の结晶×40 50000z
└封龙剑【超绝一门】	182 龙：510	强化：大地の结晶×60 100000z
クロオビソード	224 麻：280	生产：片手剑チケット×10 砂龙のコイン×6 岩龙のコイン×9 雌火龙のコイン×10 12420z
タツジンソード	252 麻：340	生产：坚龙骨×10 砂龙のコイン×6 岩龙のコイン×9 片手剑チケット×10 17500z
ドスバイトダガー	294	生产：ランポスの上皮×15 ランポスの上鳞×15 ギルドチケット×2 ドスランポスの爪×4 70000z
双铁扇【ガバス】	224 睡：340	生产：ファミ通チケット×10 樱火龙の鳞×8 樱火龙の棘×3 王族カナブン×2 490z
食いしん坊セット	182	生产：ドラグライト矿石×2 シルバーチケット×5 5000z 5
デュアルトマホーク	252	生产：ドラグライト矿石×5 マカライト矿石×25 圆盘石×10 6930z 4
├デュアルトマホーク改	350	强化：ユニオン矿石×10 圆盘石×20 マカライト矿石×20 20610z 4
├ギルドレイピア	210 水：140	强化：ギルドチケット×1 ライトクリスタル×5ドラグライト矿石×10 6660z 4
└ギルドレイピア改	224 水：190	强化：宝石券：×5 ライトクリスタル×5 大地の结晶×30 14130z 4
└ギルドナイトサーベル	238 水：230	强化：宝石券×7 ノヴァクリスタル×5 ユニオン矿石×20 14850z 4
└ギルドナイトセーバー	266 水：230	强化：宝石券×7 ピュアクリスタル×5 のりこねバッタ×20 150000z
└インセクトオーダー	252	强化：カンタロスの刃羽×3 ランゴスタの刃羽×20 ユニオン矿石×10 6930z
└インセクトオーダー改	322	强化：カンタロスの刃羽×5 ランゴスタの刃羽×30 モンスターの体液×10 15210z
└インセクトスライサー	350	强化：カンタロスの斩羽×5 ランゴスタの斩羽×10 モンスターの浓汁×15 75000z

锤子

武器名称	攻击力	入手方法
アイアンハンマー	312	生产：铁矿石×3 1470z
└アイアンハンマー改	364	强化：铁矿石×6 1890z
├ウォーハンマー	416	强化：铁矿石×8 圆盘石×3 2310z
└ウォーハンマー改	468	强化：铁矿石×10 圆盘石×6 3150z
└ウォーメイス	520	强化：铁矿石×30 圆盘石×9 3990z
└アイアンストライク	572	强化：铁矿石×20 マカライト矿石×10 圆盘石×5 4830z
└アイアンストライク改	624	强化：铁矿石×25 マカライト矿石×15 圆盘石×10 6090z
└アイアンインパクト	728	强化：铁矿石×30 マカライト矿石×20 圆盘石×15 8610z
└アイアンインパクト改	832	强化：铁矿石×40 マカライト矿石×30 圆盘石×20 11970z
├スパイクハンマー	520	强化：铁矿石×15 ハリの g×15 强剂×5 4830z
└スパイクハンマー改	572	强化：铁矿石×20 ハリの g×15 佯B剂グレート×5 4830z
└シェルハンマー	676 毒：90	强化：岩龙の甲壳×5 雌火龙の棘×9 マカライト矿石×5 8100z
└グラビィトンハンマー	728 毒：180	强化：岩龙の甲壳×10 雌火龙の棘×12 マカライト矿石×5 10860z
└ボーンアクス	520	强化：龙骨【中】×3 龙骨【小】×3 3990z
└ボーンアクス改	676	强化：龙骨【中】×2 龙骨【小】×6 7350z
└ブロードボーンアクス	832	强化：龙骨【大】×1 龙骨【中】×3 モンスターの体液×1 11970z
クリスタルロック	624	生产：宝石券×1 ライトクリスタル×1 マカライト矿石×5 铁矿石×10 6090z
└クリスタルノヴァ	728	强化：宝石券×2 ライトクリスタル×1 マカライト矿石×10 8610z
├ギガントハンマー	832 毒：120 防：+3	强化：ドラグライト矿石×5 铠龙の甲壳×5 毒袋×3 9300z
└ギガントハンマー改	884 毒：180 防：+4	强化：铠龙の坚壳×5 铠龙の甲壳×5 毒袋×6 13260z
└タイタンハンマー	936 毒：240 防：+5	强化：铠龙の坚壳×10 铠龙の甲壳×5 毒袋×9 17340z
├溶解锤【炼狱】	1040 火：310 防：+5	强化：黑铠龙の甲壳×14 黑铠龙の头×1 狱炎石×9 150000z
└グレートタイタン	1092 毒：300 防：+5	强化：铠龙の坚壳×10 铠龙の重壳×5 猛毒袋×9 48000z
└グレートノヴァ	884 雷：380	强化：宝石券×2 ピュアクリスタル×1 カブレライト矿石×10 22650z
ボーンハンマー	364	生产：龙骨【小】×4 1890z
└ボーンハンマー改	416	强化：龙骨【小】×5 2310z
├サイクロプスハンマー	468	强化：龙骨【中】×3 龙骨【小】×2 3150z
└サイクロプスハンマー改	520	强化：龙骨【中】×5 龙骨【小】×2 3990z
└アトラスハンマー	572	强化：龙骨【中】×8 マカライト矿石×1 4830z
├ジェイルハンマー	624 麻：100	强化：マカライト矿石×4 电光虫×3 ゴム质の皮×3 6840z
└ジェイルハンマー改	676 麻：160	强化：マカライト矿石×8 电光虫×5 电气袋×1 9600z
└プリズンハンマー	728 麻：190	强化：マカライト矿石×12 电光虫×7 电气袋×2 10860z
└バインドキューブ	780 麻：280	强化：マカライト矿石×30 电光虫×30 电气袋×20 48000z
└スカルクラッシュ	624	强化：龙骨【中】×10 龙の牙×10 6090z
└スカルクラッシュ改	676 Bitmap	强化：龙骨【中】×12 龙の牙×4 モンスターの体液×2 6090z
└クックチン	728	强化：龙骨【大】×2 モンスターの体液×4 巨大なクチバシ×1

武器名称	攻击力	入手方法
8610z └クックジョー	780	强化：龙骨【大】×3 角龙の牙×10 鬼人药グレート×1 10290z
└ブロスハンマー	520 防：+2	强化：龙骨【中】×10 角龙の尻尾×1 铁矿石×5 4590z
└ブロスハンマー改	676 防：+3	强化：龙骨【中】×10 角龙の尻尾×1 角龙の甲壳×2 8550z
└ブロステイル	780 防：+4	强化：龙骨【大】×5 角龙の尻尾×1 角龙の甲壳×2 12690z
└破锤シャッター	832 防：+5	强化：角龙の尻尾×10 角龙の甲壳×20 鬼人药グレート×5 48000z
Gハンマーオリジン	780	生产：ドラグライト矿石×1 龙骨【中】×1 10290z
└Gハンマーオリジン改	832	强化：マカライト矿石×3 龙骨【大】×2 11970z
├アトラスハンマーG	884	强化：マカライト矿石×5 龙骨【大】×2 13650z
└アトラスハンマーG改	936	强化：マカライト矿石×1 龙骨【大】×3 16170z
├ドラゴンデストロイ	988 龙：170	强化：老山龙の大爪×1 老山龙の鳞×3 龙骨【大】×3 50000z
└ドラゴンブレイカー	1040 龙：330	强化：老山龙の大爪×2 老山龙の甲壳×3 ライトクリスタル×2 100000z
├ダークバニッシャー	1144 龙：450	强化：老山龙の大爪×6 老山龙の坚壳×3 ピュアクリスタル×3 175000z
└龙坏棍	1092 龙：510	强化：老山龙の苍大爪×3 老山龙の苍逆鳞×1 ピュアクリスタル×3 200000z
├クックピック	988	强化：坚龙骨×3 立派なクチバシ×6 モンスターの浓汁×10 18690z
└クックピックG	1092	强化：坚龙骨×3 立派なクチバシ×12 モンスターの浓汁×5 33000z
└ヴェノムモンスター	988 毒：450	强化：坚龙骨×4 猛毒袋×5 毒怪鸟の头×1 100000z
└アンヴィルハンマー	884 防：+1	强化：ドラグライト矿石×5 マカライト矿石×5 铁矿石×20 7950z
├アースシェイカー	936 防：+2	强化：大地の结晶×20 マカライト矿石×15 ドラグライト矿石×20 10890z
├激锤オンスロート	1040 防：+3	强化：シルバーチケット×5 铁矿石×99 ドラグライト矿石×50 100000z
└ウォースタンプ	1092	强化：ドラグライト矿石×12 カブレライト矿石×30 圆盘石×40 25410z
└ウォーバッシュ	1196	强化：ドラグライト矿石×18 カブレライト矿石×60 圆盘石×60 100000z
├鬼铁	988 麻：180	强化：铠龙の头×2 ドスランポスの头×2 ファンゴの头×2 100000z
└鬼铁丸	麻：240	强化：铠龙の颚×1スランポスの头×3 ファンゴの头×3 100000z
└工房试作品ガンハンマ	780 火：200	强化：红莲石×2 ドラグライト矿石×10 爆药×12 12540z
└デッドリボルバー	936 火：320	强化：ドラグライト矿石×15 火龙の骨髓×2 红莲石×4 20550z
└正式采用机械锤	988 火：360	强化：狱炎石×4 カブレライト矿石×20 モンスターの浓汁×4 48000z
骨块	416	生产：なぞの骨×10 840z
└大骨块	624	强化：龙骨【小】×1 1050z
ボリタン	520 雷：280	生产：デンゲキチケット×5 490z
└ボリタンG	676 雷：420	强化：电 チケット×5 王族カナブン×3 490z
凄くさびた锤	260	生产：さびた块×1 1000z
└さびた锤	312	强化：大地の结晶×20 5000z
└历战の锤	936	强化：大地の结晶×40 30000z
└ブレス・コア	1040	强化：大地の结晶×60 60000z
凄く风化した锤	780	生产：太古の块×1 1000z
└风化した锤	884	强化：大地の结晶×20 25000z
└いにしえの锤	988	强化：大地の结晶×40 40000z
└パルセイト・コア	1144	强化：大地の结晶×60 75000z
グレイトフルハム	520	生产：キングミート×1 き肉券×30 生肉×10 48000z
さぼてんハンマー	104 毒：260	生产：キングサボテン×1 サボテンの花×1 棒状の骨×1 48000z
おやすみベア	260 睡：200	生产：ギルドチケット×1 ノヴァクリスタル×2 ライトクリスタル×1 48000z
クロオビハンマー	936	生产：ハンマーチケット×10 怪鸟のコイン×10 砂龙のコイン×5 岩龙のコイン×3 26170z
タツジンハンマー	1092 防：+6	生产：银火龙の甲壳×8 怪鸟のコイン×5 砂龙のコイン×6 ハンマーチケット

长枪

武器名称	攻击力	入手方法
アイアンランス	138	生产：铁矿石×3 840z
└アイアンランス改	161	强化：铁矿石×2 1080z
├ナイトランス	184	强化：铁矿石×5 大地の结晶×2 ランポスの皮×3 1320z
└ナイトランス改	207	强化：铁矿石×10 大地の结晶×3 ランポスの鳞×3 1800z
└ナイトスクウィード	230	强化：铁矿石×20 大地の结晶×15 2280z
└パラディンランス	276	强化：铁矿石×15 マカライト矿石×4 大地の结晶×5 3480z
└パラディンランス改	322	强化：铁矿石×15 マカライト矿石×8 大地の结晶×5 4920z
└ランパート	368 防：+2	强化：铁矿石×20 マカライト矿石×10 大地の结晶×1 7440z
└バベル	414 防：+3	强化：铁矿石×30 マカライト矿石×20 ゲネポスの鳞×20 10440z
└ボーンジャベリン	184 Bitmap	强化：铁矿石×4 龙骨【小】×4 1320z
└ボーンジャベリン改	230	强化：铁矿石×8 龙骨【小】×8 2280z
└スパイクスピア	276	强化：マカライト矿石×3 龙骨【中】×1 3480z
铁骑枪	276	生产：ドラグライト矿石×5 マカライト矿石×15 铁矿石×30 大地の结晶×20 3480z
└钢壳铁骑枪	322 防：+1	强化：铁矿石×20 マカライト矿石×15ドラグライト矿石×10 5520z
├钢壳龙骑枪	391 防：+2	强化：铁矿石×25 マカライト矿石×20ドラグライト矿石×15 7440z
└龙骑枪ゲイボルグ	483 防：+4	强化：ドラグライト矿石×10 ユニオン矿石×8 红莲石×5 100000z
└龙骑枪ゲイボルガ	552 防：+5	强化：カブレライト矿石×10 王族カナブン×10 狱炎石×5 150000z
└工房试作品ガンランス	345 火：310	强化：红莲石×2 ドラグライト矿石×10 爆药×12 16080z
└ガトリングランス	368 火：410 防：+3	强化：ドラグライト矿石×15 火龙の骨髓×2 红莲石×4 44040z
└正式采用机械枪	391 火：380 防：+3	强化：マカライト矿石×25 ドラグライト矿石×30 カブレライト矿石×20 48000z
ボーンランス	161	生产：龙骨【小】×2 铁矿石×1 1080z
└ボーンランス改	184	强化：龙骨【小】×1 铁矿石×1 1320z
├ロングホーン	207	强化：龙骨【中】×2 1800z
└ロングホーン改	230	强化：龙骨【中】×4 2280z
└ロングタスク	253	强化：龙骨【中】×6 2760z
├バーバリアンタスク	299	强化：龙骨【大】×2 マカライト矿石×5 4200z
└バーバリアンタスク改	345	强化：龙骨【大】×2 モンスターの体液×2 5880z
└バルバロイタスク	391	强化：龙骨【大】×7 イーオスの皮×15 モンスターの体液×6 7800z
└オーガーランス	460	强化：龙骨【大】×10 イーオスの皮×10 鬼人药グレート×2 12600z
└クリムゾンホーン	345 火：210	强化：真红の角×1 一角龙の背甲×1 マカライト矿石×5 8130z
├クリムゾンブロス	368 火：310	强化：真红の角×1 一角龙の背甲×2 火炎袋×3 15840z
└グラシアルブロス	414 水：220	强化：白银の角×1 白一角龙の背甲×5 モンスターの浓汁×4 31250z
└レッドテイル	207 火：200	强化：火龙の尻尾×1 火龙の甲壳×2 火炎袋×1 4050z
└レッドテイル改	230 火：260	强化：火龙の甲壳×4 火炎袋×2 鬼人药×1 11280z
└ヘルファイア	276 火：340	强化：火龙の甲壳×6 火龙の骨髓×1 鬼人药グレート×1 12480z
└プロミネンスピラー	322 火：340	强化：火龙の尻尾×10 火龙の骨髓×5 火炎袋×9 48000z
Gランスオリジン	345	生产：ドラグライト矿石×1 龙骨【中】×1 5880z 4
├Gランスオリジン改	368	强化：マカライト矿石×2 龙の牙×2 6840z
└ロングホーンG	391	强化：マカライト矿石×4 龙の牙×2 7800z
├ロングホーンG改	414	强化：ドラグライト矿石×2 龙の牙×3 9240z
├ヴェノムランス	437 毒：120	强化：岩龙の翼×1 マカライト矿石×12 铁矿石×5 5730z
└ヴェノムランス改	460 毒：140	强化：岩龙の甲壳×4 マカライト矿石×10 毒袋×5 7170z
└ヴェノムスクウィード	483 毒：220 防：+4	强化：铠龙の翼×1 铠龙の头×1ドラグライト矿石×5 45240z
└豪枪グラビモス	506 毒：270 防：+5	强化：铠龙の坚壳×4 毒袋×12 鬼人药グレート×2 58200z

武器名称	攻击力	入手方法
├激枪グラビモス	529 毒：300 防：+6	强化：铠龙の刚翼×1 猛毒袋×12 王族カナブン×6 130000z
│ └黑枪グラビモス	506 火：260 防：+8	强化：黑铠龙の翼×1 爆炎袋×12 狱炎石×5 150000z
│ │ └ドラゴンランス	437 龙：290	强化：黑龙の角×1 黑龙の胸壳×1 ドラグライト矿石×3 50000z
│ │ └ロードオブドラグーン	460 龙：320	强化：黑龙の角×2 黑龙の胸壳×1 ドラグライト矿石×10 100000z
│ │ └黑龙枪	483 龙：300 防：+1	强化：ゴールドチケット×5 ドラグライト矿石×5 黑龙の眼×1 150000z
│ │ ├真・黑龙枪	529 龙：380 防：+10	强化：プラチナチケット×8 黑龙の锐角×2 黑龙の邪眼×1 225000z
│ │ └黑灭龙枪	575 龙：430 防：+3	强化：プラチナチケット×8 黑龙の红角×2 黑龙の魔眼×2 250000z
│ └ブロスホーン	414	强化：角龙の背甲×1 上质なねじれた角×1 ドラグライト矿石×2 4800z
│ └ブロスホーン改	437 防：+2	强化：角龙の背甲×1 鬼人药グレート×1 11280z
│ ├角枪デイアブロス	529 防：+3	强化：角龙の背甲×1 いにしえの秘药×1 21480z
│ │ ├ホワイトディザスター	529 水：220	强化：坚牢なねじれた角×1 白一角龙の背甲×8 翠水龙の鳞×10 140000z
│ │ └ブラックテンペスト	575	强化：黑角龙の背甲×3 いにしえの秘药×1 黑　き角×1 100000z
│ ├ブレイズテイル	460 火：350	强化：火龙の尻尾×10 火龙の延髓×3 火龙の延髓×9 48600z
│ │ └レッドプロミネンス	483 火：390	强化：火龙の坚壳×6 火龙の延髓×5 火龙の红玉×1 100000z
│ └ブルーテイル	460 火：380	强化：苍火龙の尻尾×10 火龙の延髓×3 火龙の延髓×9 48600z
│ └ブループロミネンス	437 火：460	强化：苍火龙の坚壳×6 火龙の延髓×5 苍火龙の红玉×1 150000z
└ダークランス	368 麻：100	强化：カンタロスの头×2 カンタロスの刃羽×1 麻痹袋×3 7590z
└ダークランス改	391 麻：130	强化：カンタロスの头×4 モンスターの体液×5 麻痹袋×4 8550z
└ダークスクウィード	414 麻：160	强化：カンタロスの头×5 ユニオン矿石×2 麻痹袋×4 11490z
├スタンガンランス	345 麻：240	强化：ドラグライト矿石×10 电光虫×3 ゴム质の皮×5 13200z
│ └トライデント	299 麻：300	强化：ドラグライト矿石×15 电气袋×10 ゴム质の皮×5 14880z
└ダーク	437 麻：160	强化：カンタロスの斩羽×5 王族カナブン×4 强力麻痹袋×5 48000z
アクアンスピア	230 水120	强化：水龙のヒレ×2 砂龙のヒレ×4 マカライト矿石×5　3030z
└アクアンスピア改	253 水230	强化：水龙のヒレ×4 砂龙のヒレ×2 鬼人药×1　5010z
シーブソングスピア	161 睡眠160	强化：水龙のヒレ×3 砂龙の鳞×4 睡眠袋×1 鬼人药×2　3330z
│ レクイエムスピア	184 睡眠200	强化：水龙のヒレ×6 睡眠袋×2 鬼人药グレート×3　10320z
└ナイトメア	207 睡眠260	强化：水龙のヒレ×10 水龙の鳞×15 睡眠袋×5　48000z
凄くさびた枪	69	强化：さびたの块×1 1000 z
│ さびた枪	115	强化：大地の结晶×20　5000z
│ 历战の重枪	414	强化：大地の结晶×40　30000z
└アンドレイヤー	529	强化：大地の结晶×60　60000z
凄く风化した枪	345	强化：太古の块×1 1000 z
│ 风化した枪	391	强化：大地の结晶×20　25000z
│ いにしえの重枪	437	强化：大地の结晶×40　45000z
└マテンロウ	506	强化：大地の结晶×60　75000z
ネイティブスピア	184 毒：330	生产：达人のドクロ×1 ゴールドチケット×3 いにしえの秘药×1 48000z
ヴァルハラ	414	生产：ノヴァクリスタル×1 ドラグライト矿石×10 ライトクリスタル×5 48000z
クロオビランス	414 毒：220	生产：ランスチケット×10 火龙のコイン×8 雌火龙のコイン×10 真红のコイン×12 10440z
タツジンランス	460 毒　360	生产：银火龙の尻尾×4 火龙のコイン×8 雌火龙のコイン×10 ランスチケット×10
バキュームスティック	138 水　270	生产：アルビノの胆×1 ゴールドチケット×3 48000z

更为方便的道具箱，整理便捷

↑箱子里调和比原版方便多了。

本作的道具箱增加了原版没有的几种便捷功能，包括可以直接在道具箱内调和道具，还可以自由编辑自己的套装菜单，把自己身上穿的装备登录到菜单中，以后就可以直接选穿。

本次道具箱一栏中新增了给小猪喂食和更换猪外形的选项。给猪喂不同的食物（一般都是可以吃的道具），在下次做完任务回来时，小猪会随机带给你道具，看到自己床边闪光时，调查就可以得到这些道具。

保持原版复古风格的经典怪物们

游戏中的怪物们完全保持了原版的风格。行动方式和数值参数都和PS2版中的《G》一样。三大跳跳王依然会被石头子扔出硬直，毒怪鸟还是三段抽风式狂奔，雄火龙的招数仍然那么正统规律，并没有《P2G》中那样对怪物进行修正。玩家可以体验到原汁原味的G版狩猎感觉。单机版中三个亚种怪物，分别要把对应的怪物打出大银冠才会出现。

风采依旧的训练所，你准备好了吗

作为当初《G》最大卖点的训练所，本次当然原样收录。训练所的训练任务不是一开始就有的，需要通过对应的村长任务才能开启，比如大怪鸟的训练就需要把3星讨伐大怪鸟的任务完成才行，雄火龙的训练就先要把4星紧急的雄火龙讨伐完成。训练一开始只有一种武器，完成后会出现下一种武器。全部怪物的全部武器训练完成后，就会在村长处追加讨伐老山龙的任务。

训练所任务地图上采集的道具和怪物身上剥取的素材，和平时都是不一样的，回复药、熟肉、铁镐、大爆弹等对狩猎有用的东西都需要花些心思来寻找，配合每种武器配置的初期道具，想方设法干掉指定的怪物，就是训练所的规则。此外训练所的怪物体力比单机村长任务的低一些，这也是系列传统了。

为期14天免费联网试玩体验

作为第一款登陆Wii的《怪物猎人》，CAPCOM很厚道的为玩家准备了免费联网体验的机会。购入游戏后，只要登陆官方服务器，注册一个自己的ID，即会获得14天的联网游戏权限，不收取任何费用，在此期间可以自由和其他玩家联机或参加官方举办的线上狩猎活动。同时，官方还依次释出了13个追加下载任务，每天一个，有条件一定要上网体验。

山菜爷爷换物表，看老爷子心情啦

森丘、密林、沼地三个地图可以找山菜爷爷交换到一些有用的素材和道具，只要拿着对应的道具与其对话即可交换。不过这小老爷子是有心情好和心情不好的时候的，根据他的心情所能交换到的东西也会不一样，每次任务交换道具的次数有限制，如果把他惹烦了会发逐客令的。山菜爷爷的位置分别在：森丘7区、密林5区、沼地1区。火山没有。

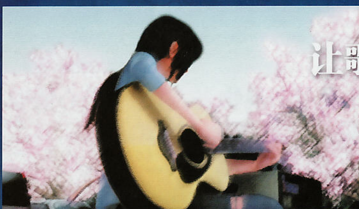
森丘			给予物	交换物1	交换物2
给予物	交换物1	交换物2	大地结晶	龙骨[中]	棒状の骨
燃えないゴミ	钓りホタル	モンスターのフン	角龙の颚	火龙の翼膜	火龙の尻尾
狂走エキス	鱼龙の颚	龙骨[中]	鱼龙の颚	火龙の翼膜	–
龙骨[小]	棒状の骨	カラ骨[小]	勇气の证	モンスターの体液	ランゴスタの甲壳
一角龙の背甲	角龙の尻尾	ねじれた角	训练所武器卷	不死虫	–
火龙の尻尾	モンスターの浓汁	モンスターの体液	たまご券	ピッケル	ピッケルグレート
火龙の骨髓	真红の角	–	烧肉卷X99	高级烧肉架	–
砂龙のヒレ	火龙の鳞	火龙の翼膜	狱炎石	アルビノの霜降り	铠龙の坚壳
怪鸟の鳞	水龙の鳞	砂龙の鳞	红莲石	上质ねじれた角	–
怪鸟の甲壳	水龙の鳞	砂龙の鳞	火龙の逆鳞	老山龙の大爪	–
怪鸟の耳	水龙のヒレ	砂龙のヒレ	雌火龙の逆鳞	老山龙の大爪	–
真红の角	火龙の尻尾	火龙の骨髓	アルビノの中落	エビの大壳	–
上质ねじれた角	火龙の尻尾	–	アルビノの霜降り	雌火龙の上鳞	
マカライト矿石	龙骨[大]	なぞの头骨	铠龙の刚翼	坚牢なねじれた角	–
角龙の牙	龙骨[大]	雌火龙の翼爪	立派な嘴	モンスターの浓汁	–
ライトクリスタル	雌火龙の棘	龙骨[大]	怪鸟の地狱耳	のりこねバッタ	–
铁矿石	龙骨[小]	なぞの骨	エビの巨大壳	火龙の延髓	–

密林			给予物	交换物1	交换物2
给予物	交换物1	交换物2	角龙の颚	强走药グレート	モンスターの体液
燃えないゴミ	はじけクルミ	ハリの实	角龙の牙	强走药グレート	强走药
なぞの骨	アオキノコ	コゲ肉	火龙の翼爪	鬼人药	怪力の种
ランポスの皮	ハチミツ	トウガラシ	雌火龙の翼爪	硬化药	忍耐の种
ゲネポスの皮	ハチミツ	トウガラシ	铁矿石	回复剂	生烧け肉
イーオスの皮	ハチミツ	トウガラシ	火炎袋	鬼人药	怪力の种
エビの小壳	忍耐の丸药	–	电气袋	增强剂	活力剂
鱼龙の牙	强走药	狂走のエキス	毒袋	生命の粉	抗菌石
水龙のヒレ	强走药	强走药	麻痹袋	增强剂	营养剂
火龙の甲壳	龙杀の实	マンドラゴラ	睡眠袋	硬化药	忍耐の种
雌火龙の甲壳	龙杀の实	–	勇气の证	营养剂	营养剂グレート
			烧肉券	烤肉	勇气の证
火龙の鳞	汉方药	增强剂	雷光虫	回复剂グレート	–
雌火龙の鳞	汉方药	增强剂	训练所武器卷	增强剂	–
火龙の骨髓	力の丸药	忍耐の丸药	たまご券	虫あみ	虫あみグレート
砂龙のヒレ	强走药	狂走のエキス	训练所武器券	增强剂	ホットドリンク

沼地			给予物	交换物1	交换物2
给予物	交换物1	交换物2	火炎袋	カライト矿石	大地の结晶
アオキノコ	特产キノコ	–	火龙の骨髓	さびた块	ライトクリスタル
虫の死骸	特产キノコ	–	火龙の翼	さびた块	ライトクリスタル
燃えないゴミ	石ころ	圆盘石	真红の角	さびた块	マカライト矿石
龙骨[小]	铁矿石	圆盘石	巨大なクチバシ	ライトクリスタル	マカライト矿石
龙骨[中]	铁矿石	大地の结晶	勇气の证	マカライト矿石	–
一角龙の背甲	大地の结晶	マカライト矿石	训练所武器卷	大地の结晶	铁矿石
砂龙のヒレ	大地の结晶	铁矿石	たまご券	マカライト矿石	大地の结晶
ゴム质の皮	大地の结晶	铁矿石	火龙の延髓	狱炎石	カブレライト矿石
岩龙の甲壳	大地の结晶	マカライト矿石	老山龙の坚甲	红莲石	–
火龙の翼爪	マカライト矿石	大地の结晶	女王虫の尻尾	ノヴァクリスタル	–
雌火龙の甲壳	マカライト矿石	大地の结晶	ランゴの刃羽	さびた块	–
雌火龙の翼爪	マカライト矿石	大地の结晶	红莲石	上质ねじれた角	–
たまご券	マカライト矿石	大地の结晶	狱炎石	カブレライト矿石	–

在崩坏的城市中，寻求生存

绝体绝命正统续作降临
让歌声赋予被毁城市以生机



絶体絶命都市3
—壊れゆく街と彼女の歌—

PS Portable PSP	本刊译名：绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌声		2009.4.23	
	动作冒险	IREM	5040日元	日版
	UMD	1-4人	——	12岁以上

《绝体绝命都市》系列是将玩家带入虚拟自然灾害现场、体验灾难求生的游戏系列，玩家可以通过游戏学习一些基本的求生自救常识。本系列的最新作《绝体绝命都市3》已经正式发售，本作的舞台是高楼林立的海中岛屿，男女主人公在前往该岛时在海底隧道中遭遇大地震被困，玩家需要帮助他们摆脱危机从岛上生还。游戏具备了一定的动作和益智要素，引导玩家善用身边资源、地形来脱险。虽然灾难主题有些沉重，但颇具治愈系味道的主题音乐却也是非常的人性化。　□文/七曜

基本操作介绍与最初剧情简介

游戏剧情从玩家所扮演的角色乘坐巴士经海底隧道前往中央岛而展开。在略显拥挤的车厢内，乘客间的对话不时传入耳中，让即将迈向新生活的角色不由得憧憬着未来的生活。但一切的祥和却被突如其来的地动山摇所中断。苏醒后的玩家，首先救助女主角"本条啸"，然后与他互帮互助，共通寻求生存之道。整个游戏过程中两人要经历很多危险和各种援救事件。但出乎人们意料的是，地震事件竟然 是一个阴谋，玩家需要依靠自己的判断解开幕后真相。

按键	说明
摇杆	控制移动
十字键	视角转移
△键	主视角切换
○键	调查
×键	小跑
□键	呼叫
L键	追尾视角切换
R键	蹲下
START键	调出游戏菜单

生命力与精神压力系统（HP&ST）



画面左上的ST值是本作新增的精神压力系统，此系统与HP值是此消彼涨、相互制约的。在游戏过程中，遭受各种危险的伤害、疲劳和被同伴斥责时，ST值就会上升来压缩HP值。当出现濒死状态时，玩家的视线会变得非常模糊，步履蹒跚，对游戏的进行形成障碍。减轻精神压力的方法包括在座椅上休息、使用道具恢复和聆听啸唱歌。在游戏场景中，标有蓝色箭头的座椅就是存档休息点。黄色箭头处则可以拾取物品，或者存在推进流程的必须品。绿色箭头处可以收集灾难求生手册，这是游戏在教导玩家如何应对各种危险，保护自己的生命安全，也可以视为普及灾难生存常识的一种体现。

在地狱边缘生存下去的必备法则

正式开始游戏后，玩家一路行进都会遇到余震的威胁。当屏幕发生晃动时，就表明发生余震了，这时应该赶紧按R键蹲下。如果没有立即蹲下，就会摔倒而损失HP值。而且很多灾难场景都是利用余震来考验玩家，倘若玩家没有及时蹲下，并控制摇杆爬走，就会直接GAME OVER。另外，游戏中可以攀爬的地方系统会默认攀爬，操控角色没有攀爬行动就是该地方无法攀爬。如果NPC角色没有按玩家的意志来行动，那么可利用呼叫来对其下达命令。游戏基本进行方式为生存解谜，所以会有很多地方需要跑、跳来躲避危险，并使用各种道具、与NPC合作、搬动或者撞开障碍来前进。



↑游戏中有很多地方都需要利用保持平衡通过。



←火龙卷场景是个难点，需要先用灭火器熄灭拦路的火焰才能通过。

关于部分救险道具的组合与解体



在游戏中，每个场景都有不少的道具供玩家收集，除了很多避险用品和回复道具外，还有通关需要使用的工具和素材，其中将素材组合起来有可能就是一件工具，也有可能将若干道具解体后，才能得到需要的物品。所以不管单用还是组合其他，都是对玩家动脑能力的考验。

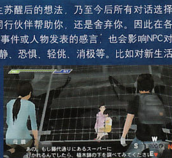
本作的乐趣之一，收集服装与指南针

本游戏除了生存冒险外，还有一大乐趣，就是收集系统。本作的收集要素特别多，除了各种游戏必备的过关、回复道具外，还有服装、帽子、鞋子、杂志和各式各样的指南针供玩家来收集，想要达成全要素收集就需要将男女主角两条线全部完美收集一遍。有很多服装、帽子、手套和鞋子能组成套装，但这只是纯粹的纸娃娃换装系统，没有什么实用价值。在选择装备指令后，能够改变屏幕右下图案造型的就是指南针了，本作的服装和指南针收集量非常大，好在游戏菜单中是有数目的，没有获得的就是"？？？"。



绝对不可忽视的同伴对话系统

从游戏一开始的对话选择，到灾难发生苏醒后的想法，乃至今后所有对话选择都会影响玩家在这个世界的每个细节——同行伙伴帮助你，还是舍弃你。因此在各种情形下的回答，都请三思而后行。玩家对事件或人物发表的感言，也会影响NPC对玩家的好感度，大致依据情绪反应可分为冷静、恐惧、轻佻、消极等。比如对新生活的看法、想努力念书还是只求平淡一生、看到灾难是想大哭还是冷静应对等等。就连自我介绍时，除了正经八百地自报家门，也可以轻挑地送上一个飞吻。玩家不必一门心思扮演正直的少年，偶而来点轻松诙谐或凶恶的口气，正好可以看到伙伴的不同反应，非常有趣。



Storyline

惊心动魄的求生之旅现在启程

一开始选择男女主角进行游戏，本攻略以选择女主角“牧村里奈”来进行。本故事是在一个人工岛上展开，牧村里奈乘坐巴士去大学所在的人工岛观光，没想到发生了地震，劫后余生的里奈需要依靠自己和同伴的力量逃出生天，攻略的笔记从里奈走出巴士开始。

POINT.1 春崎ラグーンライン・下り线

刚出巴士，就有一大块石块砸到汽车上，不必担心，游戏中有很多地方都故意设计了这种看似危险，但是在玩家经过该场景之后才会发生的致命危险。首先熟悉一下操作，当地面晃动的时候就立刻蹲下，然后按住×键一路小跑，这时遂道也开始坍塌。在路上拾取毛巾，凡是经过有浓浓黑烟的地方装备上毛巾，能有效的抑制ST值上升的速度，如果吸入黑烟就是导致HP下降。之后在有尸体处发生剧情，获得背包，继续向前在上个平台能取得急救包，效果是恢复体力。裂缝处需要按×键跳过去，来到悬空的货车处，需要按住×键快跑过去，再立刻跳到旁边的裂层上。进入旁边的门。



POINT.2 春崎ラグーンライン・上り线

进门后来到第一个存档点，凡是标记蓝色箭头的椅子都是休息存档点。出门后左转发现有障碍物挡住去路，暂时过不去，往右走系统提示有人呼救，就在汽车下面有个幸存的女生，仅凭一人之力是无法搬动汽车的。在附近的汽车顶上有一个千斤顶，爬上去拿到千斤顶后，需要立刻按住R键蹲下，然后爬着退回来。否则余震发生后，玩家后被晃下去摔死。获得千斤顶后回到女生处使用，顶起汽车后，救得女生，得知她名为“本条啸”。两人合力到左边搬开障碍物，露出一个小缝，控制人物蹲下后爬过去。

POINT.3 春崎ラグーンライン非常口附近

爬过小缝，隧道水管爆裂，水位急剧上升，赶紧寻找出路。在前方左转进入有绿灯门里，两人合力在紧急出口的门前按○键连打，将门撞开。

POINT.4 春崎ラグーンライン作业用通路

按住×键一路小跑即可，一直走会来到地面上的街道。

POINT.5 松谷交差点附近

这里又有一个椅子供玩家休息存档，拾取完该地区的物品之后向南走，需要慢慢通过很细的钢筋来跨过裂缝。之后的断层处，系统提示需要搬来垫脚的道具才能上去，于是两人合力搬来垃圾桶，踩在上面到达上层。

POINT.6 松谷南附近

来到一辆家庭用小轿车前，能听到车上的广播提示，请各位难民迅速向第三学校的避难所集中。向东走会发生汽车落下事件，堵住来时的路。然后一路前进即可。

POINT.7 松谷东附近

本场景寻找完道具后，按住×键一路向东小跑即可。

POINT.8 梅野通り

先看准断层的分布，一层一层的下的底层，直接跳会损失HP值。然后从红色小轿车的车顶上爬上消防车的云梯，这时发生剧情，两人听见不远处有枪声，本条啸先一步跑了过去。这时玩家要迅速沿着云梯向前跑，同时因为余震，消防车会摔落下去，玩家要迅速跳到右边的断层上，在发生余震的一瞬间要先蹲下，然后在跳，不然会直接被余震晃动摔下去。

POINT.9 森田ビル事务所

先进入右边的森田ビル事务所，在这看见一个人手持手枪，原来刚才的枪声源自这里，剧情过后出来再往左走，来到新区域。

POINT.10 桃垣通り

这里又是一个考验操作的场景，玩家刚进入该区域就被封住了来时的路，然后看见烈火龙卷风将很多物品卷上了空中，还有很多火屑砸下来。玩家移动时需要多多注意地面的黑影，这表面火屑掉落的位置。首先要去左边的小废墟处拿取灭火器，然后躲避火屑前进，一枚火屑正好砸中小汽车，这时使用灭火器灭火后才能通过，另外一边有两个道具也需要先灭火才能获得。之后的巷子里，从窗户会喷出火团，稍等一下后快速通过即可。

POINT.11 本乡ビル事务所

看见天夜已晚，两决定在旁边的事务所内休息，剧情后继续前进。

POINT.12 樱町通り

继续前进又发生余震，堵住了来时的路，来到断层前面，呼叫同伴一起到“双箭头”前面合力推动汽车，然后踩着汽车爬上断层。继续前进，首先需要到达裂缝对面，推倒道路旁的铁架可以搭建起到达对面的道路，一边旋转视角一边慢慢走到对面后，再往左边走，然后右转后连续爬过两个断层来到新的地域。

POINT.13 ホテルハイアーバソ前

两人听到有人在呼救，于是决定前往救援。

POINT.14 ホテルハイアーバソ

进入大楼后，首先收集底面的道具，一定要先找到千斤顶才能上楼。先按□键，确认呼救的人在二楼的一个残存的墙角上，玩家是无法直接将其救下的，需要先去寻找梯子。从大楼左上角的安全出口蹲下爬进去，然后沿着楼梯上到4楼，有个存档点。然后在往右走，沿着墙壁慢慢走到对面，再沿路一直走到安全出口，出来后顺着楼梯下到3楼，顺左边墙慢慢走过去，再沿着路走就能发现一个蓝色的梯子，此时先按□键呼叫本条啸，接着调查梯子后出现选项，选第2项会将梯子推到下面，接着下去和同伴汇合。调查梯子后，两人合力将梯子抬到了呼救女生处，再调查梯子两人上去后发现该女生的脚被石块压住了，使用之前获得千斤顶即可。将其救下后得知她名叫“羽月彩水”。

POINT.15 ホテルハイアーバソ前

出大楼以后，因为彩水受了伤，伤口需要处理。向前走两步就能发现地下街药局，于是先下去取药。

POINT.16 ラグーソモール

先笔直走到头，然后左转，慢慢走过一根钢筋。来到第二个断层处，提示过不去，然后转身回去向左，两人将梯子搬过来架成桥就能过去了。然后左转，沿着墙慢慢，一路来到上层，再右转前进。接着需要推动垃圾桶，踩上去登上断层，一路即可来到药库，这时彩水也来了。

POINT.17 ハヤミドラッグ

进去后能找到“消毒水”和“包布”，使用“渡す”的指令将两样物品交给本条啸即可。

POINT.18 ラグーソモール

正在三人准备离开之时，余震又发生了，而且导致了地下街药局里的瓦斯气泄漏，如果玩家之前注意收集道具，那么现在你肯定能利用道具组合，组合出防毒面具，戴上以后能有效防止瓦斯气的侵害，之后就是原路返回即可。



POINT.19 ホテルハイアーバソ前

刚从地下街药局里出来，里面就爆炸了，好在三人均平安无事。这时在森田ビル事务所出现的持枪人又出现了，得知他原来是刑警，名为“冰川”，剧情后获得彩水送的项链。

POINT.20 藤代通り

首先一直向前即可。

当灭顶之灾降临之际，应该如何面对？
用歌声与勇气鼓舞自己，开拓生存之道

POINT.21 あおい住宅街

进入了住宅街后，又听见有人呼救，收集完这个区域的道具后，来到右边坍塌的楼房处，看见本条啸正蹲在那。这里有对母子被困在铁栏里，凭主角二人之力无法解救他们，只有等到自警团来救他们，于是先给他们寻找食物。返回藤代通り。

POINT.22 藤代通り

回到藤代通り，去右边的存档点旁边的门，提示需要钥匙，在门左边的盆栽中就可以找到钥匙，开门进入超市。

POINT.23 スーパーマゴヤ・1F

超市1楼有很多道具可以拿，休息室的门也锁了，先从货架中间穿进去，然后上楼。

POINT.24 スーパーマゴヤ・2F

在超市2楼最深处调查营业员的尸体会得到休息室的钥匙。

POINT.25 スーパーマゴヤ・1F

返回1楼打开休息室的门，就能取得食物。

POINT.26 あおい住宅街

回到住宅街将食物交给母子俩，这时自警团的救援直升机也到来了，孩子的父亲也一起来到，一家团聚，本作中首次出现这么温馨的场景，这时自警团的人说直升机上还剩一个空位，于是主角两人决定还是一同步行前往避难所。

POINT.27 西第三中学校前

一直向前走即可来到避难所——第三中学校。

POINT.28 西第三中学校

终于来到了避难所第三中学校，这里有很多灾民，首先还是去搜集道具，然后到右上角触发剧情，之后再去右下找本条啸，就会触发她唱歌的剧情。之后附近的楼房又出现坍塌的现象，于是众人决定撤离这个避难所。

POINT.29 西第三中学校前

出门后向右转，一直走即可到达新地点。

POINT.30 中央纪念公园・西

这里不能直走，需要弯路前进。路上能拿到雨伞，还有存档点，看见一座塔型建筑，向着它前进一路来到河边。

POINT.31 中央纪念公园・舞津运河西岸

两人走在这里发现桥断了，正要寻找其他道路时，余震又发生了。

POINT.32 セソトラルタワ—附近

因为地面开始坍塌，水位又不停的上升，这里考验的是玩家连续攀爬跳跃的能力。在一边逃命的同时，还要注意躲避落下的石块。剧情后看见之前的塔也断裂了。

POINT.33 崩坏したセソトラルタワ

这里的时间非常紧，先往右上爬，看见本条啸以后跟着她跑，一路上除了因为发生余震而蹲下以外，不要停顿，一直到见到本条啸的高台上才算安全。

POINT.34 中央纪念公园・舞津运河东岸

来到这里发生剧情，看见冰川正准备对石泽开枪，但却因为余震，自己掉入了河中。先过去将石泽从河里救起，这时又发生了余震，桥断裂开。呼叫同伴一起将桥边的卡车推到河的断裂处，这时能够安全到达对岸。

POINT.35 中央纪念公园・休息所

这里主要是开展剧情，能了解到彩水、冰川、石泽和啸的很多事情。第2天清晨起来，发现石泽不告而别，三人决定先前往市民病院。

POINT.36 セソトラルアイラソド市民病院

来到已经破败不堪的市民病院，主角一行决定先进病院为彩水的伤口进行处理。

POINT.37 市民病院・内部

来到市民病院，里面能获得一个黄色的大背包，这么一来，能负重的物品就更多了，在为彩水处理完伤口后，啸独自上楼去了。过了一会，主角见啸久不回来，于是决定上去寻找，来到4楼发生剧情。剧情过后又发生余震，出门左转直走，一路上有火喷出，必须等火停的时候立刻跳过去。看见前面有安全出门，撞开门后却险些掉落下去，于是回头走电梯道。进入电梯后，里面有楼梯，在刚下楼梯后，电梯突然发生滑落，玩家必须用最快的速度下到底层，然后右转爬上台阶，如果慢了就会被砸死。

POINT.38 市民病院・敷地内

出来后就会与大家合流，一路爬上断层即可脱险。

POINT.39 市役所附近

沿路向右直行，一路上还有不少道具。

POINT.40 セソトラルアイラソド市役所

终于到达了新的避难所，但这有恶霸挡路，不由分说就将彩水和啸抓起来，逼主角交出全部食物，无奈之下只好将所有食物都交给他们，但他们还不满足，要求主角再去寻找食物。进入避难所先搜刮一番。

POINT.41 市役所・厅舍里手

之后走避难所对面大楼最左边的小道，从一个小窗户中能看见一个女人晕倒在地上，转身可以从另一个窗户爬进去。里面有些道具，还碰到一个名叫本多的女记者，然后左转能看见一个小墙缝。

POINT.42 市役所・备蓄仓库

穿过墙缝，再穿过铁网上窟窿，然后爬上梯子，就能进入仓库内。仓库内已经着火，一旦被升上来的火喷到就会死亡。看准了快速通过，先往前走，在右转即可，再从梯子上下去，就能救到那名女人。剧情后获得食物，然后爬上旁边的箱子即可脱出。

POINT.43 セソトラルアイラソド市役所

回到市役所前将食物再次交给恶霸，可他们还不肯罢休，这时啸唱起歌，居然感动了他们。就在这时大屏幕上出现了羽月社长的讲话，恶霸们认出彩水是他的女儿，于是决定绑架她。

POINT.44 市役所附近

剧情后，三人开始逃跑。

POINT.45 やなぎ住宅街・东

三人一路逃跑，在左转后会遇到一个岔路口。剧情后，主角因为被落石阻碍了去路而与其他两人分开前进。看着地图前行后右转即可。

POINT.46 やなぎ住宅街・北

可以先在椅子上休息存档，然后沿路跳跃前进，但要注意一定要在巡逻的人转身后再跳，当他们正面对着玩家的时候，可以慢慢爬过去。到了最左边，本条啸会和玩家打招呼。这时不要急，先躲在卡车的车头后面，等最后一个人转身后，再过去合流。

POINT.47 グロリア稻荷・1F

与啸合流后，进入洞来。先从坡上将绳索撞下来，然后来到里面的房间使用，就能下到下面，然后顺着楼梯下去。

POINT.48 グロリア稻荷・地下驻车场



来到了地下停车场，在左边的红色轿车前听见广播，发生剧情。剧情后又发生了余震，地下停车场的水管破裂，这时要赶紧向地图右上有标记的地方跑，出口就在获得服装的右边，一会就能脱出。

POINT.49 グロリア稻荷附近

脱出后，连续攀爬即可上到新场景，两名同伴会停滞不前，导致主角不能自如前进，需要利用□键将其呼叫过来。

POINT.50 柿山通り

一直向北走，这里已经能够看见羽月大楼了。这时余震频频发生，玩家需要连续跳跃和蹲下配合，一路前往羽月大楼。

POINT.51 羽月建设ビル・1F

进入大楼后，由右边的断层爬上去，走到最左边会发生剧情，然后拿到最左边的消防水管，系在楼梯旁的铁栏杆上，两人就会爬上来。这时恶霸又追了过来，继续沿着右边的楼梯上楼。

POINT.52 羽月建设ビル・オフィスフロア

正在三人被围堵在楼梯口之时，冰川出现用枪阻拦住了他们的追捕。这时石泽出现，大家正准备一起上楼之时，又发生了余震，主角又和大家分开了。主角让他们先上楼，随后跟来。这时又要操控主角独立行动，这里好比是其他游戏的最终迷宫了，首先是连按○键推倒钢筋过去，因为沿路都有余震的骚扰，而且整个楼梯都在逐渐的坍塌。玩家需要不停的连续跳跃才能到达顶楼，跳的时候要看准对面的着落点，否则就会前功尽弃，可以说是游戏最难的地方。

POINT.53 羽月建设ビル・ヘリポート

终于来到最顶层，看见石泽拿着刀挟持着彩水，剧情后立刻转身下楼，沿着铁板可以慢慢移动到石泽的身后，抓住石泽的脚就能救出彩水，之后就是通关剧情。

单机游戏模式中，指南针拾取指南

男主角篇		名称	入手地点
名称	入手地点	独乐コンパス	スーパーマゴヤ・2楼
コンパス	最初拥有（男女共通）	夕日コンパス	西第三中学校前
风水盘コンパス	春崎ラグーンライン・下り线	スイマーコンパス	西第三中学校
コンパスコンパス	春崎ラグーンライン・上り线	化石コンパス	西第三中学校
まぐろコンパス	春崎ラグーンライン・非常口附近	雨云コンパス	中央纪念公园・西
ピエロコンパス	松谷交差点附近	にーくんコンパス	中央纪念公园・西
だるまコンパス	松谷南附近	阵内コンパス	セントラルアイランド市民病院
Yカードコンパス	松谷南附近	ベビーコンパス	セントラルアイランド市民病院
予告HRコンパス	松谷东附近	やかんコンパス	市民病院・4楼
カキ冰コンパス	梅野通り	剑士コンパス	市民病院・エレベーター升降路
ドーナツコンパス	梅野通り	指挥官コンパス	市民病院・敷地内
消火器コンパス	桃垣通り	蝶々コンパス	市役所附近
グラビアコンパス	樱町通り	爱礼梦变形磁石	セントラルアイランド市役所
失恋コンパス	ホテル ハイアーバン	BBQコンパス	市役所・备蓄仓库
ディスココンパス	ホテル ハイアーバン	ふんばりコンパス	市役所・厅舍里手
锦鲤コンパス	ホテル ハイアーバン前	飞行机コンパス	やなぎ住宅街・北
ヤドカリコンパス	ラグーンモール	なまはげコンパス	グロリア稲荷・1楼
万年笔コンパス	ハヤミドラッグ	オープンカー磁石	グロリア稲荷・地下驻车场
纸飞行机コンパス	藤代通り	やぶさめコンパス	柿山通り
鲤のぼりコンパス	あおい住宅街	爱礼梦学园磁石	柿山通り
サバ髻コンパス	スーパーマゴヤ・1楼	ゴーストコンパス	羽月建设ビル・1楼
ナベラーメン磁石	スーパーマゴヤ・1楼	樱の木コンパス	通关后入手

女主角篇		名称	入手地点
名称	入手地点	日本人形コンパス	西第三中学校前
恶魔の尾コンパス	春崎ラグーンライン・下り线	跳び箱コンパス	西第三中学校
らくがきコンパス	春崎ラグーンライン・上り线	ひーさんコンパス	中央纪念公园・舞津运河东
ペリカンコンパス	春崎ラグーンライン非常口附近	ＥＣＯコンパス	中央纪念公园・舞津运河东
和のコンパス	松谷交差点附近	ボウリング磁石	セントラルアイランド市民病院
折り鹤コンパス	松谷南附近	ト音　号コンパス	セントラルアイランド市民病院
Rカードコンパス	松谷南附近	体温计コンパス	セントラルアイランド市民病院・内部
指挥者コンパス	松谷东附近		
溶けかけコンパス	梅野通り	虾で鲷を钓る磁石	市民病院・4楼
にわとりコンパス	桃垣通り	犬が北向きゃ磁石	市民病院・エレベーター升降路
ヒヨココンパス	桃垣通り	どっちコンパス	セントラルアイランド市民病院・敷地内
ジャンプコンパス	樱町通り		
ハートコンパス	ホテル ハイアーバン	灯台コンパス	市役所附近
安来节コンパス	ホテル ハイアーバン	救助犬コンパス	セントラルアイランド市民病院
切り株コンパス	ホテル ハイアーバン前	ジオくんコンパス	市役所・厅舍里手
ナマズコンパス	ラグーンモール	怀中电灯コンパス	市役所・备蓄仓库
エリ影コンパス	ハヤミドラッグ	バレエコンパス	やなぎ住宅街・北
フレミングの磁石	藤代通り	天狗コンパス	グロリア稲荷・1楼
自转车コンパス	あおい住宅街	カジノコンパス	グロリア稲荷・地下驻车场
买い物中コンパス	スーパーマゴヤ・1楼	战国武者コンパス	柿山通り
パスタコンパス	スーパーマゴヤ・1楼	太阳コンパス	羽月建设ビル・1楼
齿磨き粉コンパス	スーパーマゴヤ・2楼	绝体绝命都市4	通关后入手

单机游戏模式中，帽子拾取指南

男主角篇		名称	入手地点
名称	入手地点	チャイナ帽	スーパーマゴヤ・2楼
コック帽	ホテル ハイアーバン	白いハット	あおい住宅街
西洋兜	ラグーンモール	野球帽「赤」	西第三中学校前
ナイトキャップ	スーパーマゴヤ・1楼	野球帽「青」	西第三中学校
雨合羽	中央纪念公园・西	野球帽「黑」	中央纪念公园・西
テンガロンハット	ラグーンモール	ニット帽	中央纪念公园・舞津运河东
工事用ヘルメット	中央纪念公园・舞津运河东	ホテルスタッフ帽	セントラルアイランド市民病院
ライトヘルメット	组合入手（男女共通）	デニッシュカツラ	セントラルアイランド市民病院
レスキューメット	梅野通り	警察官の帽子	市民病院エレベーター升降路
ヘッドセット	藤代通り	ひかえめなリボン	市役所附近

女主角篇		名称	入手地点
名称	入手地点	ベール	ラグーンモール
コック帽	樱町通り	トップハット	ハヤミドラッグ
西洋兜	ホテル ハイアーバン	女发结い	ハヤミドラッグ
ナイトキャップ	西第三中学校	ヘアバンド	藤代通り
雨合羽	中央纪念公园・西	女性警察官の帽子	あおい住宅街
テンガロンハット	ホテル ハイアーバン前	客室乘务员の帽子	西第三中学校前
工事用ヘルメット	藤代通り	コルネカツラ	中央纪念公园・西
カチューシャ	ホテル ハイアーバン	ナースキャップ	中央纪念公园・舞津运河东
キャスケット	ラグーンモール	キャップ	市役所付近

单机游戏模式中，服装拾取指南

男主角篇		名称	入手地点
名称	入手地点	パイロットの制服	市民病院・内部
白いカーディガン	最初拥有	黄色のＴシャツ	市民病院・内部
カジュアルシャツ	春崎ラグーンライン・上り线	グレーのＴシャツ	市民病院・4楼
重ね着トレーナー	松谷交差点附近	ウエイター	市民病院・エレベーター升降路
黒のスーツ	松谷东附近	警察官の制服	市民病院・敷地内
ボーダー	梅野通り	赤のＴシャツ	市民病院・敷地内
ポロシャツ	桃垣通り	黒のベスト	市役所附近
フード付きベスト	樱町通り	ウエスタンウエア	市役所附近
黒のＴシャツ	樱町通り	サマーウエア	セントラルアイランド市役所
ハードレザー	ホテルハイアーバン前	チャイナ服	市役所・厅舍里手
开襟シャツ	ホテルハイアーバン前	レスキュー队制服	市役所・厅舍里手
燕尾服	ホテルハイアーバン	ボーイスカウト	市役所・备蓄仓库
ジャケット	ラグーンモール	ピンクカットソー	市役所・备蓄仓库
チェックシャツ	ハヤミドラッグ	ニットトレーナー	やなぎ住宅街・东
紫のＴシャツ	ハヤミドラッグ	プレートメイル	やなぎ住宅街・东
白いスーツ	藤代通り	ライダース	やなぎ住宅街・北
绀のＴシャツ	あおい住宅街	チーマー	やなぎ住宅街・北
紫のスーツ	スーパーマゴヤ・1楼休息室	エスニック	グロリア稲荷附近
七分袖シャツ	スーパーマゴヤ2楼	パジャマ	グロリア稲荷附近
白のＴシャツ	西第三中学校前	オレンジパーカー	グロリア稲荷・1楼
デニッシュの服	西第三中学校前	ジージャン	グロリア稲荷・地下驻车场
赤いスーツ	西第三中学校前	グレーのスーツ	柿山通り
青のＴシャツ	西第三中学校前	铠武者	柿山通り
レインコート	西第三中学校前	绀のスーツ	羽月建设ビル・1楼
コックコート	中央纪念公园・西	ボーダー服	羽月建设ビル・1楼
青いスーツ	セントラルアイランド市民病院	ピンクのスーツ	羽月建设ビル・1楼
		黄色いスーツ	羽月建设ビル・オフィスフロア

女主角篇		名称	入手地点
名称	入手地点	コックコート	セントラルアイランド市民病院
樱色のポロシャツ	最初拥有	赤いTシャツ	セントラルアイランド市民病院・内部
ボーイッシュ	春崎ラグーンライン・上り线		
ピンクタイツ	松谷交差点附近	紫のTシャツ	セントラルアイランド市民病院・内部
黒のスーツ	松谷东附近		
花柄ワンピース	梅野通り	ピンクのTシャツ	セントラルアイランド市民病院・内部
ロングスカート	桃垣通り		
モノトーン	樱町通り	绝のTシャツ	セントラルアイランド市民病院・敷地内
ピンクのスーツ	樱町通り		
シルバーのシャツ	ホテル ハイアーバン前	ウエスタンウエア	市役所附近
白のTシャツ	ホテル ハイアーバン前	ブライダルドレス	市役所附近
タイトスカート	ホテル ハイアーバン	紫のスーツ	市役所附近
デニムスカート	ラグーンモール	プレートメイル	セントラルアイランド市民病院
ピンク网タイツ	ハヤミドラッグ	客室乘务员の制服	市役所・厅舍里手
黄色いスーツ	ハヤミドラッグ	ウエイトレス	市役所・备蓄仓库
ナイロンブルゾン	藤代通り		市役所・备蓄仓库
ショルダーニット	あおい住宅街	アンティーク	やなぎ住宅街・东
黄色いTシャツ	あおい住宅街	コルネの服	やなぎ住宅街・北
グレーのスーツ	スーパーマゴヤ・休息室	パジャマ	やなぎ住宅街・北
カジュアル服	スーパーマゴヤ・1楼	プルオーバー	グロリア稲荷附近
绀のスーツ	スーパーマゴヤ・2楼	看护师の制服	グロリア稲荷・1楼
赤いスーツ	スーパーマゴヤ・2楼	ピンクワンピース	グロリア稲荷・1楼
女性记者の服	スーパーマゴヤ・2楼	新米教师の服	グロリア稲荷・地下驻车场
白いスーツ	西第三中学校前	メイド服	グロリア稲荷・地下驻车场
青いシャツ	西第三中学校前	黒のポロシャツ	柿山通り
青いスーツ	西第三中学校	ホテルウーマン	柿山通り
黒のTシャツ	中央纪念公园・舞津运河东	パンクスタイル	羽月建设ビル・2楼
レインコート	中央纪念公园・舞津运河东	女性警官の制服	羽月建设ビル・2楼
グレーのTシャツ	中央纪念公园・舞津运河东	ボーダー	羽月建设ビル・1楼
长袖Tシャツ	セントラルアイランド市民病院	ミリタリーワンピ	羽月建设ビル・オフィスフロア

在灾难来临的时候，
千万不要忘记拉住她的手。



本作是《口袋妖怪 不可思议的迷宫》系列最新作品，结合了《口袋妖怪》和《不可思议的迷宫》两方面的特色而来的结果。游戏的乐趣与正统的《口袋妖怪》系列相比别有风味比如宝物鉴定和技能连锁等，还保留《不可思议的迷宫》系列中那些传统的设定。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：口袋妖怪不可思议的迷宫 空之探险队		2009年4月18日	
	角色扮演	Nintendo	5040日元	日版
	卡带	1人	1GB	全年龄

新增五种可以选择的怪物！

本作是之前《时之救援队》和《暗之救援队》的资料篇，玩家可以扮演的主人公怪兽在前作的基础上又新增加了5种，总共可选的主人公怪兽数量达到19个，而同时能选择的同伴数量也追加到了21种。玩家想选择到自己心怡的怪物，还需要回答游戏正式开始之前的10个问题。全部可选的主角有：妙蛙种子、小火龙、杰尼龟、草菊叶、岩浆兽、小矩鳄、草蜥蜴、小火鸡、小水狗、树苗龟、小火猴、圆企鹅、皮卡丘、六尾、喵喵、伊布、小小象、向尾猫、小电狮、刚比、里奥鲁。其中六尾、伊布、小小象、小电狮和里奥鲁是新增的可选用主角。

在迷宫中的基本操作	
十字键	移动
A	确定/普通攻击
B	调出道具菜单/取消
十字键+B	快速移动
X	调出主菜单
Y	自动调整战斗方向
A+B	快速回复体力
L+A	使用装备中的技能
L+R	使用装备中的道具
L+B	查看战斗信息
START	调整方向/技能、道具说明
SELECT	显示地图

口袋妖怪在不可思议的迷宫中展开别有风味的大冒险！

袋龙道具仓库

像袋龙一样造型的设施，最存放最多200个道具，并且能在迷宫中遇到的袋龙雕像处进行取出或存放。

夜游灵银行

这个设施就不用再介绍了吧，在迷宫中如果阵亡，那么携带在身上的钱就会全部丢失，所以进入迷宫之前尽量先把所有的钱存起来。

变色龙道具商店

顾名思义，本设施就是购买各种道具的商店，绿色的变色龙贩卖的物品有：装备、种子、果实、糖果，蓝色的变色龙贩卖的物品有：技能机和玉。

狂电兽连技店

技能连接可以说是本作育成系统的核心之一，这可是优化战斗力的绝佳方案。在这里可以将已学会的技能连结起来，能形成一回合施放多个技能的连锁，先后顺序也是自行决定的。不过技能连结后，效果显著，但发动全部技能所消耗的总PP值，也是加倍消耗，当连结技其中的一个技能PP值耗光，连结会自动解除。本设施在第6章才会开业。

格拉格拉道场

可以视为游戏中的额外战场。在此可以向怪物们挑战，胜利后能够获得额外的奖励。在这里还可以利用NDS的无线通信功能或者WIFI功能和朋友交换队伍。本设施在第6章才会开业。

天然鸟宝箱鉴定所

在迷宫中打倒敌人就有几率获得宝箱，在回村子后，可以拿到这里来鉴定到底是什么物品，本设施在第10章才会开业。

吉利蛋孵化屋

在揭示板上如果见到任务报酬为“？？？”，那么在完成任务后，委托人就会加入队伍，或者他会送一个蛋给主角。将蛋放在孵化屋中，再过一段时间后，去调查就会有新生队员加入。值得注意的是，孵化屋内一次只能放一个蛋，当其中有蛋正在孵化时，做能获得蛋的任务之时，报酬就不会是蛋。本设施在第10章才会开业。

勇闯口袋迷宫从这里开始！

CHAPTER 1 あらしのうみで



在大钳蟹聚集的海边，主角晕倒在海滩上。之前选好的同伴跑到海边将主角叫醒。首先是为主角取名字，之后瓦斯弹和超音蝠出现抢走了石头，于是同伴俩决定一起夺回石头。游戏最初的迷宫，构造很简单，本迷宫构造为1-5层，第5层的BOSS为瓦斯弹（HP30）和超音蝠（HP15），先与同伴集中火力，用技能击败瓦斯弹，剩下脆弱的超音蝠就可以直接虐待了，胜利后拿回石头。

CHAPTER 2 ギルドにゅうもん

第2章一开始首先是为自己的探险队起名字，然后会得到一起些物品，并且接受到任务委托，是寻找一枚珍珠，接着就可以向下一个迷宫出发。本迷宫构造为1-7层，没有BOSS。通过到达第7层找到任务要求的珍珠后回到揭示版，获得奖励。

CHAPTER 3 じくうのさけび

本章一开始NPC会为主角介绍村子里的各种设施。在了解清楚以后，来到揭示版前，发现揭示版通缉令上正在通缉素利朴，于是对其展开追捕行动。跟着小玛力鼠进入迷宫，本迷宫构造为1-10层，第10层的BOSS就是通缉素利朴（HP100），快速使用强力技能将其击败为上策。完成任务以后，回揭示板处再随意挑一个支线任务完成后，会自动进入第4章。



CHAPTER 4 みはりばん

本章一开始接到地鼠的委托，之后要玩个看脚印猜怪物的小游戏，就是从怪物的脚印来判断脚印是属于哪个怪物的，4选1，随着时间慢慢减少，提示也会越来越明显，一共要猜6次。完成游戏之后再到揭示板完成一个支线任务就会进入第5章。

CHAPTER 5 はじめてのたんけん



与NPC对话后，从村子东边出去，发现新地点瀑布洞穴**ひみつのたき**。本迷宫构造为1-9层，在第9层会看见有颗红色大宝石，主角触碰宝石却引发动了机关，被水冲到了一个温泉池中，回到村子休息本章结束。

CHAPTER 6 ドクローズ

翌日，来到揭示板前面，发现瓦斯弹和超音蝠也正在此阅读。之后完成一个支线任务。过了一天，瓦斯弹、超音蝠带着臭鼬来捣乱，之后再完成支线任务，直到出现去**リンゴのもり**找食物的任务出现，这时会出现新迷宫。本迷宫构造为1-13层，进入迷宫时发现有人在尾随，来到第13层发现一棵苹果树，正准备采摘苹果时，却那三个坏家伙抢走，之后回村触发剧情。

CHAPTER 7 ギルド えんせいへ

本章开始有**えんがんのいわば**和**ちいさなよこあな**两个迷宫，当通过任意一个后，就能回到袋龙雕像前，选择另一个。岩场迷宫构造为1-9层，无BOSS。**ツノ**山迷宫构造为1-14层，无BOSS。全部踏破后进入第8章。

CHAPTER 8 グラードンのしんぞう

本章开始在一个浓雾的营地中，进入迷宫又有分支，迷宫**もりのよこみち**只有5层，可去可不去，玩家自行决定。**のうむのもり**迷宫构造为1-11层，到达第11层后看见一座雕像，剧情后本章结束。

CHAPTER 9 きりのみずうみのなぞ



本章的迷宫“热水之洞窟”分为两部分。到达第8层后这里的袋龙雕像可以存档。之后再深入8层后则是BOSS战，本次的BOSS就是大地神兽古拉顿（HP500），对付它自然是水系的招式最好用。

CHAPTER 10 ヨノワール

本章开始先到村中的揭示板，接分支任务。直到有玛力鼠的委托出现，出村就能进入新迷宫**エレキへいげん**。本迷宫也是分为两部分，前一部分构造为1-10层，里面的怪物几乎全部是电属性，在第10层会有存档点，接着再深入10层则是BOSS战，BOSS是1只雷鸣狮（HP200）与8只电光狮（HP50），想强秒雷鸣狮的可能性不大，还是先清除电光狮为上策。

CHAPTER 10 とうぞくジュプトル



剧情后回到基地对话，先去踏破新的迷宫“北之沙漠”，本迷宫构造为1-15层，无BOSS。之后到达沙滩，会发现一个巨大的漩涡。剧情后先得返回村子，第2天剧情后才来到旋涡处跳下去就能发现新的迷宫。新迷宫流沙之洞窟也是分为两部分，前10层后会有存档点。之后还有11层迷宫要走，最深处的BOSS是圣菇（HP350）之一。

CHAPTER 12 のこされたかのうせい



本章开始以后，直接去“水晶之洞窟”，迷宫构造为1-11层，将11层的三个石头触摸后，全部变成蓝色就会出现新道路。之后的“大水晶之道”构造为13层，在第13层等待的BOSS是草蜥蜴（HP500）。

CHAPTER 13 ヨノワールのひみつ

本章几乎是纯粹的剧情关，在随便完成几个分支任务后，发生剧情，电磁怪在广场上召集大伙观看处决草蜥蜴。但是在夜游神将草蜥蜴送入了黑洞后，主角俩也被送了进去。

CHAPTER 14 みらいせかいへ

来到时间静止的未来世界，这里需要连续挑战好几个迷宫。首先是全8层的“空间之洞窟”，无BOSS。然后是15层的“暗暗の丘”，无BOSS。最后是“封印の岩场”，这个迷宫也分为两部分，在第8层有存档点，之后还要在走7层，这次的BOSS是鬼盆栽（HP500）。

CHAPTER 15 ほしのていしのしんじつ



在和草蜥蜴化解了误会以后，它也加入了队伍，现在一行人准备返回原来的世界，首先要通过“黑之森”。一共8层，通过后，雪拉比加入。之后接着进入“森之高台”一共13层，通过后出现剧情，一行人都回到了原来的世界。

CHAPTER 16 よあけのおもい

本章一开始，主角发现自己居然又躺在游戏最初的沙滩上……一行人前往悬崖下方的小屋中，剧情之后新迷宫开启，此迷宫比之前都要长，要备足食物。迷宫“**キザキ之森**”构造有20层，一路上要注意节约技能的PP值。通过迷宫后，已经开始发生时间静止，剧情后先回村子。

CHAPTER 17 ギルドのなかまたち

一开始来到村口，会有提示让主角去有“！”地点，这个迷宫玩家就已经通过，穿过迷宫来到温泉，和上方的乌龟对话，剧情后本章结束。

CHAPTER 18 ラプラス

本章开始后即可向新迷宫出发，矶之洞窟也分为两部分，前一部分共有9层，到达存档点后瓦斯弹等三人出现抢走了石头。于是众人也向迷宫深处追去。矶之洞窟最深处一共有6层，在最下层大家发现瓦斯弹三人居然已经被打倒，毒骷王将石头还给了主角，接着就是BOSS战。BOSS是1只镰刀盔（HP450）和2只多刺菊石兽（HP100）。

CHAPTER 19 幻の大地へ

主角和草蜥蜴乘龙来到了空中大陆，因为已经到达了游戏的终盘，所以迷宫中的敌人也非常强劲。“幻之大地”的构造也是两部分组成，前一部分有15层，存档后还有9层“幻之大地奥地”等待着玩家，达到最终层会有BOSS战，这次是1只夜游神（HP350）和6只地狱超人（HP100）。胜利后，草蜥蜴为了援护众人，将自己和夜游神一起推进了时空隧道……

CHAPTER 20 最后の冒险

最终章，最终迷宫为“时限之塔”，也是分为两部分，前一部分有13层，存档后的“时限之塔最上部”还有11层，可以说是游戏中最辛苦的迷宫。最终BOSS是时之神迪亚路卡（HP700），多准备回复和苏生药，多用火属性和地属性的招式对付它。

玩过以后，哪款游戏让你最有成就感？

《真·三国无双5》我玩了两周才悟出了一条如何杀敌的轻松法子，就是三下普通十三下重攻击，让敌将死得痛快。

——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■《真·三国无双5》的连舞系统在玩家口中褒贬不一，以至于在《联合突击》和《帝国》中都取消了连舞槽，侯同学能从中找到属于自己的乐趣，并且摸索出心得，也是对本作下了功夫去玩了。

拳皇97，三年级时我可是全院第一的高手，但水平也就只限于虐待NPC。

——陕西西安 严雨晨

七曜■能虐待NPC也不错啊，通常街机室的BOSS为了赚钱都是把难度调到最高，这样一来初学者们才会多多投币。当然，如果是高手之间的切磋就另当别论了。

战争机器1、2，全部成就解开！

——北京朝阳 杜江

七曜■《战争机器》的全成就达成可是非常耗时的，全部收集品获得，还有完成Insane难度都不是轻而易举的事情，向你表示祝贺。

那就要数《火炎纹章1》了，说出来你恐怕不信，这款游戏我玩了半年之久。没别的就是自己喜欢，非常经典！

——北京朝阳 徐绗

七曜■嗯，这款游戏确实相当经典，也是我最喜欢的一款RPG游戏。火纹可以说是S·RPG始祖级的作品了，第一代也是开创了S·RPG的先河。想必徐同学玩的应该是NDS上复刻的《暗黑龙与光之剑》，本作鼓励玩家让队员战死，也算是开创了火纹系列的先河了。

《火炎纹章 封印之剑》，不凹点，不用老金，全人物生存，好难啊！

——北京朝阳 赵晨曦

七曜■GBA上的火纹跟传统家用机相比在难度和内容上都缩水不少，你如果玩过SFC版的多拉基亚776，就知道什么是难度了，推荐你有时间挑战一下。

《无双OROCHI》，大满贯！花了相当长得时间！——天津大港油田 吴扬子

七曜■《无双OROCHI》当年绝对是很耗时的游戏，但是如果你玩过《无双OROCHI Z》，就会发现初代达成完美其实并不困难……目前全关卡全难度通关，全部角色武器配齐，奖杯也基本完成了8成，还差全人物熟练度没有刷满，导致壁纸也还没有开全，暂时搁置。

《逆转裁判》系列，不看攻略，根据自己的判断力破案，特有成就感。

——吉林长春 刘司博

七曜■《逆转裁判》是法庭辩论AVG型游戏，而且至今未有类似游戏出现。这个游戏最大的乐趣就是在法庭上与证人对峙，与罪犯周旋，从各种证词中找出桉件的关键矛盾，通过抽丝剥茧地推理，最终找出真凶。

PS2上的《战神2》，我与另一个哥儿们狂打了两个月（只有周六、日），老有成就感了。 ——北京通州 詹浩瀚

七曜■壮阔美观的3D场景，各具巧思的机关解谜，以及如电影般的优异运镜，让人连续作战数小时也不觉疲倦。说到这，更加期待3代的推出了。

铁拳，玩过之后我有种“是格斗高手”的感觉。（其实我不是……）

——内蒙古包头 丁羽

七曜■铁拳追求一种淋漓尽致的格斗境界，角色和模式都非常丰富，而且相对容易上手。作为PS系主机的首发系列，在业界享有盛誉，只不过在格斗游戏慢慢衰落的今天，很难再现往日的辉煌了。不过作为玩家来说，没必要在游戏上赶时髦，找到自己的快乐最重要。

『大家开赶快一起来神话属于我们的电玩吧』

大话电玩!!

当游戏成为生活的一部分，就会在其中增添不少生活的味道，从而成为“游戏心情”。每当自己用心完成一款游戏，难免会对其中的乐趣反复回味。说到哪款游戏让你最有成就感，我们可以将读者的回函分为两大类：一是以高难度完成游戏，二是将游戏的要素挖掘干净，当然两者兼备者，更是层出不穷。这都说明，各位用心体会了游戏的精髓，也同时感受到了制作人的心意所在。另外，从回函反映来看，玩家提到的游戏无一例外的都是核心大作。

□主持/七曜

你会推荐什么游戏给自己的女朋友？

等找到GF再说吧。555

——上海奉顺 乔彬斌

七曜■随缘就好，祝愿你早日得偿所愿。

《吉他英雄》，因为我很喜欢遥滚，所以我也想让她爱屋及乌。

——甘肃兰州 谢润

七曜■毕竟游戏也源于生活，用吉他追女孩子本来就很浪漫，吉他游戏就不用说了。而且通过游戏来练习弹吉他，将书本上学到的东西加以实践，这也是种不错的方法。

目前还没有呢，不过很想入手一个。

——读者 李俊嘉

七曜■呵呵，女友也入手一个。不知道李同学想用什么手段入手到心怡的女友呢，欢迎来信交流。

《生化危机5》！跟她双人过关。

——重庆江北 朱康伟

七曜■嗯，想法不错，生化系列画面很逼真，一些恐怖血腥的画面都表现的淋漓尽致，当她害怕的时候说不定会让你感受到投怀送抱的浪漫。

PSP的乐克乐克，或者是FF。

——北京朝阳 徐绗

七曜■乐克乐克是休闲游戏里面的经典，FF就更不用说了，这种神级的作品，经典的剧情，唯美的画面可以说是男女通吃。

PATAPON、LOCOLOCO。

——北京朝阳 杜江

七曜■嗯，这2款游戏确实符合女孩的口味，画面很有喜感，玩起来休闲放松，在学习工作之余体验一下非常不错。特别是PATAPON，强烈推荐，虽然是音乐游戏，但是巧妙地融入了战略要素，在编辑部也是受到了美编MM的一致认可。



《任天堂全明星大乱斗》，既好玩，还能让她了解N社的“名人”。

——吉林长春 刘司博

七曜■点子不错，这大概是最容易上手的格斗游戏了，男女老幼通吃。游戏定位也是多人同乐，而且各种滑稽的动作设定也会让人捧腹。

想娶哪位游戏中的女性为妻？

《战国无双》的阿国，这是我玩《战国无双》的原因之一，我喜欢阿国，从玩《无双》我就喜欢她。告诉你，我压了一堆阿国的图片，墙上全是她的海报。玩《无双》也只用她，我十分喜欢她，要娶她！

——新疆克拉玛依 侯皓曦

七曜■阿国很美，我承认。但她也十分花心，在《战国无双》系列中时常要请男性武将们同她一起回出云。汗一下她在《战国无双》初代中与诸多男武将的不同结局。



《战神》里的雅典娜……娶个女神，那我也可以当回神仙啦……

——安徽蚌埠 田康

七曜■呵呵，比起《战神》里的雅典娜，个人更喜欢《圣斗士星矢》中的雅典娜……

当然是古墓丽影的劳拉。这么性感加超猛的女人，怎么叫人不心动？

——重庆江北 朱康伟

七曜■是很性感+威猛，不过以劳拉的身手，如果你们发生矛盾的话……一定要三思后，再出手哟，哈哈！

很多呢……多选可以不？估计上帝也不会给这个机会的……

——黑龙江绥芬河 张仕成

七曜■游戏中的MM可以说都是天上有人间无，能有一个就艳福不浅，所以请不要太贪心。另外，看回函卡上的照片，你和现实中的GF很般配吗。

YUNA！YEH！我的爱！或者是《最终幻想13》的女主角！

——四川成都 王佳婧

七曜■野村的粉丝，鉴定完毕。不过从FF13体验版的感觉来看，雷霆姐的部分招式和《战国无双2》中的立花很有几分相似。

《零·刺青之声》的女主角黑泽怜，长得漂亮又温柔，胆子也大。

——甘肃嘉峪关 毛铭浩

七曜■典型的东方美人，恐怖游戏里的女主角一般更加惹人怜爱。

FF8的女主角莉诺雅，如果真能实现就太好了。 ——北京朝阳 徐绗

七曜■在FF8流行时，我曾经也是非常喜欢莉诺雅，简直就像女神一样，希望你美梦成真找到那样的MM。

特别收录 揭示熟悉的作品中蕴涵的秘密!!

任天堂游戏の秘技大特集!





从去年到现在发售的Wii和NDS游戏，其中有许多大家都已经十分熟悉了。任天堂主机上的游戏往往都比较耐玩，有很多秘密还等着玩家们去挖掘。这次我们就给大家总结了最近一段时间比较受关注的游戏秘技特集，希望这个专题能够给大家带来帮助。 □文/猴子

NDS 口袋妖怪 白金

Pokemon 2008.9.13 4800日元 RPG

在完成口袋妖怪大联盟制霸，进入口袋妖怪殿堂之后，冒险还远没有结束！玩家将以新的舞台"バトルゾーン"为中心，在进入殿堂之后展开不同于以往的冒险。

进入殿堂之后，从キッサキシティ进入バトルゾーン

在**ポケモンリーグ**（口袋妖怪联盟）的争霸战中取得胜利，进入殿堂之后，在**キッサキシティ**就可以乘船进入新的地区**バトルゾーン**（战斗塔区）了。在**バトルゾーン**有许多新的城镇，还有一座巨大的火山**ハードマウンテン**，真是一座相当巨大的岛。不过需要注意的是，如果没有取得全国图鉴的话，那么就只能停留在**バトルゾーン**最初的城镇**ファイトエリア**在这里可以进行**バトルフロンティア**挑战，在入口的地方与**オーバ**和**デンジ**进行组队战斗，在战斗之前请务必做好准备工作。

在ハードマウンテン与银河团残党的最终决战

进入**バトルゾーン**的**ハードマウンテン**之后，就会遇到银河团的残余分子**マーズ**、**ジュピター**，要和他们连续战斗。胜利之后，与**バク**一起追到洞窟的最深处，找到最后的漏网之鱼**プルート**。将其逮捕之后，回到**サバイバルエリア**，之后"**しょうぶどころ**"（比试的地点）就可以使用了。

隐藏怪物ヒードラン出现

在"**しょうぶどころ**"可以使用之后，再次回到**ハードマウンテン**，回到最深处，可以发现传说中的隐藏怪物**ヒードラン**，打败它之后可以把它收归己有。**ヒードラン**为火系和钢系，级别为Lv50，攻击力很强。使用水系和龙系等有利的口袋妖怪与之对抗比较有效。

GBA版口袋妖怪追加方法

在获得全国图鉴之后，在NDS的下插槽中插上《口袋妖怪绿宝石》等GBA版的PM游戏卡，再进入《白金》，游戏的标题画面就会出现"〇〇**からつれてくる**"的字样。选择这个选项可以从GBA卡中提取口袋妖怪，每天可以提出6只。从GBA中提取出来的怪物会被转移到221号通路尽头的"**パルパーク**"里面。在这里参加"**ほかくショー**"，就可以捕获来自GBA版的口袋妖怪了。

NDS 马里奥与路易RPG3

任天堂 2009.2.11 4800日元 RPG

除了游戏的主线剧情之外，还有各种有趣的分支剧情和迷你游戏。在这些游戏中可以获得帮助冒险的道具和稀有的贵重装备品。

全ブロキャット收集

库巴在游戏中遇到的方块先生委托他寻找散布在游戏世界中的15只方块猫。这15只猫的位置可以向他打听，基本上每一个场所都有一两只，在这些地方初次遇敌的时候，让库巴使用吸入攻击（**バキューム**），就可以把隐藏在敌人身上的方块猫吸出来。之后带着这些小猫到方块先生的店里，就可以交换各种道具。

奖品一览

小猫捕捉数	奖品
4只	**ブロックうでわ**
8只	**ブロックきば**
12只	**ブロックゆびわ**
15只	特殊技"**ポコスカブロドッグ**"

リューグー拼图游戏

在**ムッシーバービーチ**的小屋，完成乌龟爷爷**リューグー**的拼图，就可以获得各种奖品，第一张拼图的奖品是新的必杀技，此后得到的奖品是各种豆子。另外已经完成的拼图还可以反复挑战。

奖品一览

拼图种类	奖品
あたっくぱーつ	特殊技"**スピンドカン**"
家具的拼图	パワーマメ、スペシャルマメ、ハートマメ各一个
全部拼图完成	パワーマメ、スペシャルマメ、ハートマメ各10个

ショッピングモール的隐藏奖品

在碧奇城的商店街**ショッピングモール**，有一个孩子和你一起捉迷藏。只要发现他5次，就可以获得道具"**スモールシェル**"。隐藏的场所参照下表。注意在第4次捉他的时候他藏得比较隐秘，不太容易抓到。

捉迷藏游戏隐藏地点

次数	隐藏场所
第1次	**ショッピングモール**右侧巨球蘑菇人的后面
第2次	**アイテムショップ**内
第3次	**ショッピングモール**左下水管附近
第4次	**ブティックキノダ**更衣室的窗帘后面
第5次	和第一次一样的地方

另外在这里与**ショッピングモール**左上的黄色蘑菇人对话，可以应他的要求寻找隐藏的**キノコボール**，每找到一个都会得到不同的奖品，最后得到的是可以探测宝物的眼镜。

キノコボール兑换奖品一览

发现数	奖品	发现数	奖品
1个	金币10枚	9个	金币500枚
2个	スーパーキノコ5个	10个	**リトライクロック**
3个	金币50枚	11个	金币1000枚
4个	スーパーシロップ5个	12个	**ハートマメ**5个
5个	金币100枚	13个	スペシャルマメ5个
6个	スーパーナッツ5个	14个	**パワーマメ**5个
7个	金币300枚	15个	金币2000枚
8个	1UP**キノコ**5个	16个	**オタカラメガネ**

NDS 心灵传说

NBGI 2008.12.18 6650日元 RPG

在游戏通关一次之后，还有很多未解之谜等待玩家们去挖掘。包括各种称号的取得、隐藏迷宫，以及通关之后追加的特典等等。

游戏通关时获得的特殊称号

在通关之后，系统会根据玩家的表现，追加各种不同的称号。只要读取通关记录开始二周目（或N周目）就可以查看这些称号了。要把所有称号全部入手，至少需要通关2次。

全称号获得条件

称号	获得条件
世界**とつながった者**	以任意难度通关一次
グミ嫌い	战斗时不使用**グミ**系回复道具通关
バルバトラー	战斗时不使用任何道具通关
スターサルベージャー	战斗等级Normal以上通关
ベルセルク	战斗等级Hard以上通关
ペインアディックト	战斗等级Mania以上通关
ヘルボトムウォーカー	以Unknown的战斗**ランク**通关

其中，Mania和Unknown这两个战斗**ランク**必须在通关一次之后才能选用。也就是说，虽然理论上最少两次通关就可以获得全部称号，但是条件非常苛刻。必须以Unknown的战斗等级，战斗中不使用任何道具通关才行。当然也可以在一周目的时候战斗中不使用任何道具通关，这样简单一点。大家向自己的极限发起挑战吧！

欣赏模式追加

在游戏通关一次之后，标题画面处就会出现"**ミュージアム**"（博物馆）的选项，可以在这里欣赏游戏中的动画和对谈的剧情，还可以试听游戏中的音乐，其中还可以把喜欢的音乐放在收藏夹里，随时随地可以欣赏。

隐藏的迷宫

游戏通关之后记录，之后重新读档，会从救世**システム・ガルデニア**内开始游戏。这时候可以前往重想空间**ヘルウエルズ**，但是进入那里之前必须访问**ナム**孤岛3次，每次与**ウィンダム**对话，引发剧情。另外如果是继承第一周通关记录重新开始游戏的话，那么必须在得到"**リアンハイト**"之后，才能完成**ウィンダム**的剧情。隐藏迷宫就在地图东北方向的孤岛，使用**リアンハイト**飞到哪里，冲进一个漩涡，就可以进入隐藏的迷宫了。迷宫中的怪物都非常强大，最好把武器都升到最终状态再去那里。

NDS 梦幻之星ZERO

SEGA 2008.12.25 5040日元 RPG

通过输入密码得到道具

调查在城市南端的下水道入口内的密码机，输入以下的密码就可以得到对应的道具，不用消费金钱，这些东西对于游戏刚开始时候的玩家来说，也许会起到不小的帮助哦。

输入密码获得道具	
道具名	输入密码
ニンテンドードリーム	2893-1983
セルベリアの盾	9425-3366
パワービーム	6337-6325
ドカンバズーカー	4624-5828

NDS 正义双侠DS2

Takara Tomy 2008.10.16 5040日元 ACT

Main Mode通关之后追加的隐藏模式

首先在游戏里把Main Mode（マインモード）完成一次，之后就可以追加反派角色的模式（ドロンボーモード），另外在对战模式中可以使用ヤッターメカ和ドロンボーメカ一共10部机体进行对战。将ドロンボーモード通关，或者在对战模式中取得3连胜，就可以获得更多隐藏机体。

NDS 装星机微型机器人

Creative Core 2008.12.11 5040日元 RPG

输入隐藏指令获得零件

在游戏里自己的房间中，在3.5秒之内输入特定的指令，就可以得到零件。在指令输入成功的时候，会出现"カジェットマスターバン！"的音效。用这个方法可以来回刷零件，平时可以多加练习。

アイザーカーDX入手指令

下、下、下、下、下、下、上、下、上、下

アインシュバイツ入手指令

左、左、左、左、左、左、右、左、右、左

ナイトアーサー入手指令

L、L、L、L、L、L、R、L、R、L

NDS 历史群像 三国志

Global A Entertainment 2008.12.11 3990日元 E

游戏通关之后的"一骑当千连续问答模式"

将游戏通关一次，之后在游戏的标题画面中就会追加新的游戏模式"一骑当千连续クイズモード"。在这里玩家需要连续回答问题，以连续1000次回答正确为目标，这就是所谓的"1000讨"。只要连续答对，就会有各种各样的新武将登场。

Wii 动物之森 城市居民

Pokemon 2008.9.13 4800日元 RPG

这部作品推出已经有一段时间了，但是一向属于慢热长卖类型的本系列至今仍然有不少玩家为之乐此不疲。在这里我们就向大家推荐一些比较实用的东西。

用问答决定主角的形象

游戏开始时，玩家为村子和自己起名之后，就会回答みしらぬネコ（那只猫）提出来的问题。根据玩家对问题的回答，最后主角的形象将发生相应的变化。

在理发店改变自己的发型

玩家的面容是在游戏开始答题的时候决定的，之后在游戏中不能更改。但是玩家可以在理发店改变自己的发型。至于发型发生何种变化，则是通过与理发师的对话完成的。如何回答问题将决定自己的形象。

在特定节日获得的礼物

根据Wii的主机日期设定，每当遇到节日的时候，玩家可以在役场那里从村长处获得礼物。游戏按照发售地区，分为日、美、欧三个不同的版本。因为游戏美版先发售，所以一开始流行的时候，国内的玩家们玩的版本一般来说美版比较多，后来玩的一般选的是日版。不管日版还是美版，玩家们都可以获得有趣的礼物。根据游戏版本的不同，节日和获得的礼物也不一样。海外版的礼物列表如下所示：

输入密码获得道具			
版本	日期	节日	礼物
美	2月2日	土拨鼠日	リセットさんのもけい
美	4月22日	世界地球日	かつこいいちきゅうぎ
美	9月第一个星期一	劳工纪念日	ピクニックバスケット
美	10月第二个星期一	冒险者日	はんせんもけい
美/欧	离秋分最近的满月之日	中秋节	ムギのタバ/やさいのバスケット
欧	6月21日	夏至	エスプレッソマシーン
欧	12月6日	好孩子节	おかしいりブーツ
欧	12月21日	冬至	スノードーム

Wii 勇闯尸城 丧尸们的祭品

CAPCOM 2009.2.19 5040日元 ACT

虽然说本作的Wii版明显比不上Xbox360的版本，但是也有一玩的价值。

EASY难度下的刷钱方法

首先这个秘技对应的是EASY难度，高难度下是不灵的。在EASY难度下丧尸中了枪之后很容易死掉。在丧尸大量出没的地方，瞄着丧尸的脚打（比瞄头容易），之后丧尸就被打瘸了，这时走上前去按A键就可以使用Hammer Throw的攻击，波及其他的丧尸。用这种方法一次可以很容易挣到2000以上的金钱。

通关之后的特典

在10小时内将游戏打通一次，可以获得隐藏武器："シカゴタイプライター"（芝加哥打字机）。这支机关枪算是《生化危机4》中的神器了，可惜在这里不是无限子弹，但是装弹量也有100发之多，拿来扫射丧尸感觉非常好。注意在子弹不够的时候赶紧去找机枪子弹。

Wii 生化危机

CAPCOM 2008.12.25 4190日元 AVG

值得纪念的生化系列初代作品，其实它的秘技与NGC版是通用的，但是考虑到许多Wii玩家初次接触本作，我们还是好好温习一下所有的隐藏要素吧！

隐藏服装

在任何难度下，使用克里斯或者吉尔通关一次，就可以获得一件隐藏服装，之后再通关一次可以得到第二件隐藏服装。吉尔通关两次获得的是《生化3》中的衣服，喜欢这身装扮的玩家一定要把吉尔通关2次哦。另外瑞贝卡也有追加服装，但是只有一件。

武器特典

首先难度要选Normal。在5小时之内通关，可以获得巴瑞改装过的M92F手枪"Samurai Edge"，弹数无限。如果能在3小时之内以最快速度通关，就可以获得无限火箭筒，对付任何厉害的家伙都是一击必杀。

隐藏丧尸出现

在Normal难度下，用吉尔和克里斯各通关一次，再选择二周目（Once Again）进入游戏，在洋馆中会遇到一个浑身缠满炸弹的丧尸。他正是原来STARS的成员弗里斯特，被乌鸦啄死之后又被威斯克挂上炸弹，一旦遭受攻击（哪怕是小刀或者紧急回避攻击）就会发生爆炸，直接导致主角死亡，Game Over。所以在遇到他之后，只能躲避，不能反击，好在他只会在洋馆中出现，不会跑到宿舍和研究设施里。

追加隐藏模式

和上一条秘技一样，使用克里斯和吉尔各自通关一次，之后选择Once Again的时候追加了Real Survival（真实生存）模式。在真实生存模式中，取消了自动瞄准，不同地方的道具箱不能互通。将这个模式打通一次之后，可以进入和Invisible Enemy（隐形敌人）模式，这个模式中所有的敌人都是看不到的，只能听到声音，依靠自己的记忆进行攻击。需要注意的是，在这两个模式中不能使用隐藏武器，不过炸弹丧尸也不会出现。将隐形敌人模式通关之后，可以获得最后的通关特典："来自导演的信"和"未采用服装设定集"，作为对坚持到最后的玩家的奖励。

Wii 海贼王2 觉醒的勇者

BANDAI 2009.2.26 6800日元 ACT

伟大的动漫名作在Wii上推出的第二部作品。玩家继续扮演路飞和他的伙伴们，在世界中继续展开冒险，这里为玩家们提供一些比较实用的秘技。

奔跑时不消耗SP的方法

首先跑起来，刚开始跑的时候按2键，这时角色就会刹住脚。之后松开，又向前跑，再按2键，又停住……如此往复就可以在不消费SP的情况下跑步。但是这样跑起来样子有点怪，手感也不太好掌握，需要多加练习。

杂兵角色出现方法

在游戏中，只要达成一定的条件，就会出现杂兵角色。如果有前代的记录，那么在前代中被解锁的杂兵们可以直接在这一代使用，在下表中用※表示。

输入密码获得道具		
杂兵种类	消費コスト	出现条件
海军	0	使用除了最初可以使用的角色之外的角色，将地图5"海兵"和地图8"战斗兵器"全部收集后出现
一般海兵	1	从最初可以使用
シールド海兵	1	从最初可以使用
バズーカ海兵	1	从最初可以使用
海兵队长	2	将地图5全部收集
エージェント	1	将地图5全部收集
二式エージェント	2	将地图5全部收集
PX—1	4	将地图8全部收集
海贼	0	将地图3"海贼"和地图2"BW"全部收集后出现
サーベル海贼	2	将地图3全部收集
ピストル海贼	1	将地图3全部收集
ナックル海贼	1	将地图3全部收集
バロックワークス	2	将地图2全部收集
神の军团	0	将地图7"神兵军团"全部收集后出现
神兵	2	将地图7全部收集
ロボット	2	将地图7全部收集

Wii 一起来拍打

SEGA 2008.12.18 5040日元 ACT

号称"即使企鹅也可以轻松玩"的游戏，经索尼克之父中裕司倾力2年制作，对于各位玩家来说这个游戏虽然简单但是却具有独特的魅力，别看游戏小，秘密可不少！

S级通关的新要素

以S级别难度通关之后，就会进入带有"节奏拍打"（リズムタップ）要素的模式。当节奏球与光标重合的瞬间拍打，可以获得高分。拍打的成功率会在屏幕右上角表示，当达到100%的时候就可以进入P级别的难度。另外还会追加4首新曲，难易度从8星到10星不等。

隐藏的跨栏舞台

利用拍打间隔和强弱进行跨栏运动的模式，在全部关卡都获得金牌之后，回到主画面下等5秒钟可以进入主观视角模式（主观モード）和逆向关卡（リバースコース）。

穿越冰壁时的人形空洞

在穿越冰壁的时候，如果在冰壁跟前突然冲刺，角色就会以极快的速度冲破冰壁。这时在冰壁上留下的空洞不再是普通的洞，而是人的轮廓，颇像一些卡通片中的效果。

隐藏UFO出现

在跑步的时候，连续打出3-3-7的拍子（也就是我们平时说的"一二三、三二一、一二三四五六七"这个节拍），背景画面中就会出现不明飞行物。但是UFO很小，出现的时候必须仔细观察才能看到。

PS3 PlayStation 3

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	蝙蝠侠 阿克汉姆收容所	ACT	Eidos
1	终结者 救世主	ACT	GRIN
9	生化尖兵	ACT	CAPCOM
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
26	百战天虫 高清版	ACT	SCE
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
28	HAWX	STG	Ubisoft
29	终极格斗锦标赛2009	FTG	THQ
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	异形杀手	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	萝洛娜的工作室 阿兰德的炼金术士	RPG	Gust
25	阿加雷斯战记 ZERO	SRPG	COMPILE HEART
25	苍蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
30	红色派系 游击队	FPS	THQ

XBOX360 Xbox360

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
1	蝙蝠侠 阿克翰姆疯人院	ACT	Eidos
13	圣域2 堕落天使	ARPG	CDV Software
19	生化尖兵	ACT	CAPCOM
19	终结者 救世主	ACT	GRIN
19	Virtua网球 2009	SPT	SEGA
21	质量效应（日）	RPG	微软
26	闪点行动2 巨龙崛起	FPS	Codemasters
26	狂野西部 生死同盟	FPS	Ubisoft
28	决意 生死与共 EXTRA	STG	5pb.
26	花花公子拉瑞 票房危机	ACT	Sierra Entertainment
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	真三国无双5 帝国	ACT	KOEI
28	决意 绊地狱EXTRA	STG	5pb.
28	Fuel越野竞速	RAC	Asobo Studio
6月			
2	终极格斗锦标赛2009	SPT	THQ
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	异形杀手	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	时间跳跃	AVG	PROTOTYPE
25	苍蓝光辉 厄运扳	FTG	ArcSystemWorks
25	护君被诅咒了	STG	G.rev
26	领主2	ACT	Codemasters
30	红色派系 游击队	FPS	THQ

Wii W-i-i

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格雷	SLG	Ubisoft
14	胜利十一人2009	SPT	KONAMI
18	拳无虚发	SPT	任天堂
19	EA活力运动	SPT	EA
21	魔术Takt	RPG	任天堂
21	斯隆与马克贝尔的谜之物语	ETC	LEVEL5
28	黄金之绊	ARPG	JALECO
28	上旋高手3	SPT	2K Games
6月			
4	弧光幻想曲	RPG	MMV
9	暗渠	FPS	SEGA
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	大满贯网球	SPT	EA
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision

PS2 Playstation2

日期	游戏名称	类型	厂商
25	我与模拟市民赛车	RAC	EA
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	乐胜！巴其斯罗的宣言6		TECMO
26	秘密特工可当	ACT	SCEA28
28	风色海浪	AVG	Russellbl
28	恋爱迷宫Kisskiss Labyrinth	AVG	DINBURU
28	SKIPPED BEAT	AVG	5pb.
6月			
4	L2 Love X Loop	SLG	IDEA FACTORY
4	福音战士 序	AVG	NBGI
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
25	时运之鞭	AVG	IDEA FACTORY

NDS Nintendo Dual Screen

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
4	实习医生格雷	SLG	Ubisoft
21	创造职业棒球队2	SLG	SEGA
21	我来守护你	ACT	Idea Factory
21	有罪与无罪	AVG	NBGI
28	回忆之日3	AVG	SNK Playmore
28	上旋高手3	SPT	2K Games
28	寒蝉鸣泣之时绊 第三卷・螺	AVG	ALCHEMIST
28	逆转检事	AVG	CAPCOM
28	魔女传说 见习魔女与七位公主	RPG	日本一
28	凉宫春日的直列	AVG	SEGA
30	王国之心 358/2天	ARPG	SQUARE・ENIX
30	再见 吾爱	AVG	FURYU CORPORATIO
6月			
4	道具收集者 我们的科学和魔法的关系	RPG	5pb.
4	马内巴 1000万人的FX训练	ACT	元气
4	马那巴 1000万人的FX训练	ETC	元气
4	孙子兵法DS	AVG	Media5
11	无限航路	ACT	SEGA
11	流行之神 都市怪异传说档案	AVG	日本一
11	魔女之路	AVG	tryfirst
16	吉他英雄 流行精选	MUG	Activision
16	捉鬼敢死队	ACT	Sierra Entertainment
18	多湖辉的头脑体操 第一集 解谜世界一周旅行	ETC	LEVEL5
18	游戏围棋 变得更强的围棋DS中级篇	TAB	EA
18	多湖辉的头脑体操 第二集 银河横断解谜	ETC	LEVEL5
18	格鲁格13档案 追寻G13	AVG	MMV
19	印第安纳琼斯与王之杖	AVG	LucasArts
23	冰河世纪3 恐龙的黎明	ACT	Activision
23	女神异闻录 恶魔生存者	SRPG	Atlus

PSP Playstation Portable

日期	游戏名称	类型	厂商
5月			
1	XMEN 金刚狼前传	ACT	Activision
14	梦幻骑士	RPG	ATLUS
14	死神 BLEACH 灵魂升温 6	FTG	SCE
25	欢迎光临羊村 携带版	SLG	SUCCESS
28	秋之回忆6 三角波动	AVG	5pb.
28	竹剑少女 此后的挑战	AVG	Acgateway
28	传诵之物 携带版	SRPG	AQUAPLUS
28	勇者30	RPG	MMV
6月			
4	西村京太郎旅行悬疑 凶恶的季节	AVG	MMV
4	福音战士 序	AVG	NBGI
11	新世纪EVA 钢铁的女朋友2nd 携带版	AVG	CyberFront
11	走自己坚信之路	ETC	FromSoftware
16	泰格伍兹PGA巡回赛 10	SPT	EA
18	Fate/无限代码 携带版	FTG	Capcom
18	合金弹头合集（SNK廉价盒）	SNKP	
18	枪声与钻石	AVG	SCE
19	印第安纳琼斯与王之杖	ACT	LucasArts
25	瓦尔哈拉骑士2 战斗形态	ARPG	MMV
25	向这青空约定	AVG	play.tgl
25	欢迎光临Pia卡罗特 G.P学园公主 携带版	AVG	GN软件

HotTopic 游戏淡季我们玩什么，电影改编和冷饭？

时间进入到5月初，随着夏天的逐渐临近，游戏界火热的日子也已经离我们越来越远，在“买试玩送电影、送游戏”的热潮刚刚过去之时，就先来体验一下这难得的寂静平淡吧。

除了劳动节当天的全平台《金刚狼前传》外，5月的游戏几乎清一色全部集中在了下半月，整个上半月不管哪个平台，基本上都是空白一片，就连从来不缺游戏的Wii和NDS也都出现了真空期，能拣出来一说的只有高清机上的《终结者 救世主》和标清机上的《实习医生格雷》这两个美国电影电视改编而来的游戏，不知在这个游戏淡季中能不能吸引到玩家们的关注，哪怕只是去试玩一下也算是给淡季做出了贡献。直到14日，PSP上的《梦幻骑士》和《死神》新作才算是给日式游戏重新开了个新头，虽然并不期待这俩游戏能有多大的表现，但对于FANS来说有它们就足够了，当然，国内的广大梦模饭应该会给前者增添不少的人气。另外，CAPCOM的《生化尖兵》再度延期，最新发售日为5月19日，想在上半月玩到的人又要失望了，这款游戏经历的延期待遇真是太过悲惨了。

PSP【梦幻骑士 携带版】

漆原大神好久不见。ATLUS手里的《梦幻骑士》自打6代后一直没新作动向了，这次在PSP上推出的系列初代复刻版也算是能给FANS解解馋，而且系列还是第一次登陆掌机平台，无论如何都值得纪念和收藏。

↑漆原的人设在今天看来依旧如此唯美，冲着这个也要玩。

游戏当年的PS版就是在《梦幻模拟战》完结后推出的新特色品牌，在当时还是一款相当不错的RPG，这次PSP版除了保留原版的全部内容外，还增加了几名可使用的新角色，还都是漆原大神绘制的超正点美少女，眼睛又大穿着又性感，只要是男人就无法抗拒。另外，PSP版还新增了关于这些新人的新剧情、新分支路线，主人公会在她们面前面临更多的选择，是成为拯救世界的光呢？还是毁灭世界的暗？自己决定吧。

PSP【死神 灵魂升温 6】

《死伸》的TV版动画和漫画推出到至今仍然经久不衰，每周都会有无数FANS期待新一集的播出，与其相对的，《死神》的游戏版也在一个劲的出，《灵魂升温》都已经出到了6代，游戏依然是3D型的格斗游戏，就像原作中那样火爆地热斗，而且还是在PSP上随时随地体验动画中的热斗，联机对战更是吸引人的地方。

本作的故事背景承袭自原作的过去篇，讲述原11番队队长浦原喜助等人以110年前的姿态战斗的故事，看过原作的话很快就会融入其中。游戏完全以对战为主卖点，除了一对一的自由对战外，还拥有淘汰制的冠军争霸赛，多名玩家可以联机共同在一个舞台上决出谁才是最强，所获得的战绩还会记录到自己的卡片中。

↑对于PSP的3D格斗游戏来说，画面效果还算不错。

Wii/NDS【实习医生格雷】

根据日本动漫改编的游戏很常见，但根据美国电视剧改编过来的游戏到是很少关注，这次就给各位一个感受的机会。

根据当今热播美剧《实习医生格雷》改编的同名游戏，同时登陆Wii和NDS这两台普及量最高的主机上，相信会吸引到不少关注美剧的大众用户。游戏遵循原作，依然以梅雷迪斯・格雷为主人公，讲述五名哈佛大学实习医生的工作和生活，描写几名年轻医生在事业、友情与爱情之间的复杂纠葛，，重现他们的奋斗历程。

游戏的Wii版对应动作感应手柄，游戏中会真实模拟出险像环生的手术过程，手术刀的轻微挪动都会模拟到操作中，NDS版也将运用触摸功能体现细致入微的手术过程。

↑原剧中那跌宕起伏的剧情和惊险的手术都还原到游戏中。

游戏鬼才对谈系列

须田刚一 VS 上田文人

Suda 51　Fumito Ueda

《末路英雄》之父 对话《旺达与巨像》之父



曾经制作《杀手7》、《No More Heroes》等作品的Grasshopper社长须田刚一和《ICO》、《旺达与巨像》之父，来自SCE Japan的上田文人，这两位充满创造力的制作人聚在了一起。对他们来说，游戏制作业的未来是什么样子呢……？　□文责/猴子

在美国旧金山举办的09年GDC（Game Developers Conference，游戏开发者大会）上，众多游戏界的著名制作人齐聚一堂，互相交流开发理念。与会者的目光集中在许多名人身上，其中由须田刚一、上田文人和《辐射3》开发公司Bethesda Softworks的Emil Pagliarulo三人进行的听众座谈会受到了很高的关注。在座谈会结束之后，须田和上田两人又在私下进行了会谈，对于在之前的座谈会上没有提及的一些话题进行了深入的交流。这两位世界瞩目的游戏开发者的对话被我们辑录下来，作为本次特别企划的主要内容，奉献给广大读者。

游戏要充满生命力

须田刚一（以下、须田） 当时我们进行座谈的时候，上田先生说道："我心目中的游戏，是让玩家在进入游戏之后能使气氛发生转换，从而充满现实世界中生命活力的游戏"，这句话给我留下了很深刻的印象。

上田文人（以下、上田） 游戏中加上现实世界的要素也是很不错的嘛，从商业的角度来说，一部游戏作为商品，要让玩家玩上相当长的一段时间，游戏是玩家生活中的一部分。作为一个制作人，我到底有没有扮演好自己的角色呢，这是一个值得探讨的话题。

须田 这也是我经过深思熟虑得出的结论。玩家们除了玩游戏之外，还要在生活中努力，把游戏的激情和工作结合在一起，从游戏中吸取活力，如果能够做到这点的话，那就很不错了。

上田 其实不止是游戏，整个娱乐业的本质都是如此。人为什么要玩呢？玩是为了更好地生活。但是说到游戏，一旦中毒沉迷其中，那就是白费时间了。所以做好一个游戏是不是把游戏时间延长了就好呢？当然不只这么简单了。有时候我也在想，游戏是不是应该做得短一点。

须田 最近许多游戏都是这么做的，许多海外的游戏，时间都不是很长。

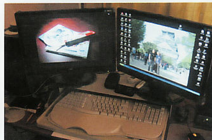
上田 能够为玩家提供短小而浓缩的游戏体验，这是很重要的。我想做的游戏不是那种具有巨大的容量和充满现实感的东西，而是从狭小的空间中可以感觉出广阔的世界，从游戏的设计中体会到它的优雅之处的作品。我希望能够做出让大众都能接受的了不起的游戏。这种游戏既要有吸引玩家的魅力，又不能舍弃用心独到的地方，相信须田先生在制作游戏的时候，也会遇到这样两难的抉择。

须田 因为要制作全世界的玩家都喜欢玩的游戏吗。电子游戏本身最大的特色就是受众面广，吸引的人多。现在游戏的玩家群扩大了，不只是女性，甚至包括以前只喜欢其他娱乐媒体的人，在看到游戏之后，也会被它的魅力所吸引。电子游戏确实可以算是十分了不起的娱乐方式了，它已经超越了"最强"的范畴，能够做出其他类型的娱乐方式所不能达到的效果。

上田 将来的游戏中还存在着无穷的可能性，而从现在的情况来看，还有很多部分仍然没有达到最高的境界。游戏的具体制作方式也是不确定的。

须田 每当游戏硬件平台变更的时候，就要舍弃过去的表现手法，用过去蓄积的经验，开创新的游戏类型，这是一个值得慎重考虑的问题。如此想来，游戏制作的确是一件不可思议的事情。在充满限制的前提下发挥自己的创造力，很多时候往往是白费力气，貌似只是在锻炼自己审阅提案的能力一样。

上田 打个比方说，当两份游戏企划书拿到眼前的时候，你就必须判断出哪份企划更有意思。但是等到采纳了方案，游戏做出来的时候你再看，却发现最后的感觉与当初的印象正好相反。换言之，游戏的好坏，不是根据企划书给人的感觉好不好决定的。同一份企划，拿给谁做，如何做，只要稍微不同，最后的结果也完全不同。除了游戏的外在表现之外，程序员、美工这些工作人员的劳动，也会使游戏发生很大的改变。



←在游戏的设计需要经过精心构思，制作前就需要花费不少精力。

制作中要突出临场感

上田 欧美和日本的游戏制作者在开发游戏的时候风格很不相同，你对此有何感想呢？

须田 与其说是国与国之间的区别，不如说是制作者所处的文化之间的差异造就了这些风格不同的游戏。制作游戏的理念是不一样的，是优先考虑游戏的制作档期呢，还是考虑游戏的创意呢？与此相比，国家之间、语言之间的差异倒显得不那么重要。只要引进了技术，打开游戏制作的技术窗口，那么游戏制作就有了可供发挥的舞台。有时海外游戏商指定日本的制作人进行开发，日本的游戏商也会选择海外的人才，游戏制作的国际交流在逐渐深化。这样的情况在今后还会增加。

上田 日本的游戏制作者能够在海外创造好成绩，我认为主要是依靠他们的创作力。如果说他们的组织能力不受重视，这种说法似乎不够合理；但是这些人确实灵活利用了自己的创造能力，在游戏开发的时候本着求同存异的原则，展开合作。

须田 有人认为海外一些游戏完全是靠大投入支撑起来的，创造力似乎不占重要地位。但是看一看《生化奇兵》和Emil先生开发的《辐射3》这样的作品，我们就会觉得这些游戏本身也含有非常多

的创意元素，创造力是不可缺乏的。日本的游戏制作者最有力的武器就是“革新”的能力，这些制作理念逐渐被大家接受，今后游戏的制作将朝着共同创造的方向展开。

上田 对于Open World（指广阔的高自由度、高探索性的游戏世界观）你有什么看法?

须田 这个Open World指的不只是广阔的世界，有些游戏的背景其实很狭窄，但是其中包容的要素很多，密度很大，这也是一种制作的方向。我希望能够制作一些让玩家们感觉到自己所接触的范围内充满各种要素的高密度的游戏。

上田 游戏制作的最终目的，就是希望创造一个感觉好像真正存在的世界，让玩家在玩游戏的时候体会到这种临场的感觉。应该就是这个样子吧。

须田 Open World最大的优点是什么呢，不需要很多文字的描述，就能展现出主人公所处世界的基本轮廓。上田先生制作的游戏就具有这种雄壮宏大的感觉。这种游戏玩起来，感觉就像用一幅图画表达出整个游戏的主题一样。我觉得这样的游戏应该算是游戏的理想形态之一了。

上田 有时候，我觉得游戏的剧情不只是通过过场动画表现，就在玩家们游戏的时候，这个过程就可以把剧情描绘出来。作为主人公，他应该是一个绘制画卷的人，而不是图画的欣赏者。至于说到游戏的剧本方面，我觉得一个好的剧本作者，应该在游戏一开始的时候，就能想到最终的结局可能是个什么样子，只有这样才能编出好的剧本。

须田 原来如此。在最开始的时候，就应该知道自己的目标是什么了。

上田 如果是拍电影的话，平均一部电影的长度是2个小时左右，剧本应该如何展开，怎么编写，创作者心里是有数的。但是游戏就不一样了，游戏的剧情是随着主角的行动不断发生变化的，要把一个复杂的剧本表现好，对于作者来说，是一件相当有难度的事情。

须田 上田先生的作品充满了感性，艺术表现的水准又十分出色，应该说，一个游戏的重点在那里，是很容易把握的。在游戏制作的时候要体现出独特的创作理念，使玩家在游戏的时候不知不觉地顺着设计好的路线发展下去，做游戏大概就是这个样子吧。

上田 但是时代在变啊。以前玩家们在玩游戏的时候，总是在激动地猜想：“接下来会怎么样呢？”但是现在情况稍微有些不同了。很多游戏已经有了定势，玩家在玩的时候都可以猜出下一步会如何了。这样的状态不能说是理想的。

须田 这就要看你的制作动机了，是希望玩家更投入到游戏中，还是希望游戏的流程更加简单，容易上手。

上田 MMORPG（大规模多人网游）诞生之初，在游戏中出现的人们不是NPC角色，而是实际在操作的玩家们，许多玩家为之感动。但是现在这样的游戏也感动不了太多人了。这大概也是Open World带来的一个影响吧。广大的世界、庞杂的剧本，只依靠这些东西，很难使一个游戏长期地保持吸引力，带给玩家们乐趣。

须田 大家都已经习惯这些东西了。也许现在的趋势还是制作Open World的游戏，但是现在看来，这样的趋势也会逐渐过时的。

上田 是这样啊。现在一个游戏从开始开发到发售需要2年的时间，谁知道这2年里玩家们的口味会发生怎样的变化呢?

须田 iPhone的2D表现能力很优秀，在这个平台上也许会出现一些新的有表现能力游戏。比方说在去年，我玩过Braid（在Xbox Live Arcade和PC上流行的一部2D卷轴游戏）之后，就想制作一部2D的游戏了。

上田 真的吗? Braid可是我在去年最喜欢的游戏啊。

须田 啊，上田先生的新作状况现在如何了？能谈谈感想吗?

上田 说不定大概在不远的未来就会有发表了吧……

须田 什么时候？年内？E3？TGS?

上田 （笑）

须田 在座谈会上，我听你说，应该是一个和ICO差不多的游戏吧……

上田 是一部回归原点的游戏。须田先生的新作现在怎么样了?

须田 现在我和EA合作开发了一部游戏，但是还不能说……至于《No More Heroes 2》嘛……还是什么都不能说（笑）。现在我担任《2》的总监督，剧本创作还处于早期阶段，参与游戏开发的人对它的感觉都还很好。

上田 日本版的发售日期还未定吗?

须田 是的。我也希望这个游戏能在日本推出，到时候EA会宣布的。希望到时候也可以好好玩一玩上田先生制作的游戏。



↑上田文人凭借自己深厚的美术功底亲任游戏开发的艺术指导，并且创造了ICO、旺达等优秀作品。



→须田刚一喜欢制作以暴力为主题的游戏，但是都很具内涵。

Best Work

超级火爆职业摔角3最终决战

这是须田刚一参加游戏制作之后作为主力人员开发的第一步游戏，当时是给HUMAN公司制作的，游戏的主题是职业摔角。须田本人也是一名摔角爱好者，因此在制作这部游戏的时候，他投入了很多精力，并且把自己的创造理念融入到游戏之中。这部游戏对他的影响很大，后来他在成名之后，接受采访的时候仍然经常提起这部游戏。



↑现在看起来画面很一般的摔角游戏。

Best Work

ICO古堡迷踪：震撼心灵的冒险



↑多少玩家把自己当成头上长角的少年?

上田文人曾经在饭野贤治的WARP工作过，参与《异灵》等游戏的开发，后来他为了制作自己心目中的游戏而跳槽进入SCE。随后他充分发挥了作为一个艺术系学生的特长，亲自为这个游戏设计了分镜剧本。游戏以平凡的视角讲述了一个感人的故事，玩家在这个游戏里感觉到的更多的是对心灵的触动，本作是电子游戏艺术化的代表作。

Best Work

杀手7：另类的跨平台暴力游戏

CAPCOM第四开发部公布的NGC独占5连发的作品，由Grasshopper制作，三上真司任剧本作者制作总监督。游戏本身采用了特殊的卡通渲染的方式处理游戏画面，另类的世界观和独特的剧情也使该游戏显得出类拔萃。CAPCOM考虑到游戏的销量，在发售之前将这部作品改为PS2和NGC跨平台发售，在当时成为玩家的话题。



↑很多人玩的《杀手7》都是PS2的版本。

Best Work

旺达与巨像：感动玩家的巨著



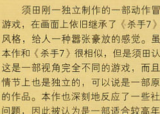
↑一切为了爱，这就是本作的主题。

上田文人制作的ICO前传性质的作品。虽然名义上是前传，但是整个游戏的世界观和操作方式都和上作有很大区别。最大的特征就是没有杂兵战，只有巨像才是主角要挑战的敌人。而挑战各个巨像时，巨像与主人公在尺寸上的巨大反差使玩家们感到游戏的宏大。游戏的配乐雄浑激昂，让玩家在遭遇挫折的时候，产生克服万难的决心。

Best Work

末路英雄：孤高宅男大暴走

须田刚一独立制作的一部动作冒险游戏，在画面上依旧继承了《杀手7》的风格，给人一种嚣张豪放的感觉。虽然本作和《杀手7》很相似，但是须田认为这是一部视角完全不同的游戏，而且在情节上也是独立的，可以说是一部原创的作品。本作也深刻地反应了一些社会问题，因此被认为是一部适合较高年龄玩家play的作品。





↑本作的后续作品将在今年年内公布。

FF改换门庭的首部作品，系列第一人气反派在此诞生

中国玩家感动系列之 永不磨灭的FFVII



《最终幻想7》无疑是系列里程碑上最重要的一作，也是最成功的一作。不论是对当年的索尼还是SQUARE，都有着举足轻重的地位。甚至可以夸张的说，《最终幻想7》是当年PS在主机争霸战中获胜的最重要砝码，也是当年任天堂王朝倾塌的导火索。10多年过去了，野村哲也塑造的萨非罗斯与克劳德依然活跃在SE作品的最前沿。在其超高人气的背后，我们依然可以看到巨大的商业价值。纵观全系列，论知名度能与此二人相提并论的角色，恐怕只有斯考尔，提达，尤娜等极少数角色了。 □文/七曜

一间名为神罗的公司发现了埋藏在地底深处的某种生物遗体，在利用其开发出魔晃能量之后，神罗公司凭借此种力量一跃成为世界上最大的企业。事实上这些魔晃能量就是维系星球存亡的生命溪流。从生命溪流中吸取魔晃能量的时候，行星上的生命流受到了破坏。就在雇佣兵克劳德以及雪崩组织与神罗集团对抗之时，最强战士萨非罗斯神秘出现，他杀死了具有神秘力量的艾莉丝。随即，萨非罗斯施展了终极黑魔法“陨石”。在关系行星存亡的时刻，艾莉丝的灵魂触发了唯一能与其对抗的“神圣”魔法，于是生命流从星球各地集结，在庞大能量的阻挡下最终阻止了星球的毁灭……

I 命运的齿轮，从这里开始转动…

熟悉的旋律、熟悉的角色……游戏一开始登场的就是系列最悲情的人物——艾莉丝。她是世界上最后一个古代种。在FF7中贯穿始末的重要角色。性格幽默，犹如带给别人快乐与温暖的存在，难怪克劳德和扎克斯都对她情有独钟。传说塞特拉人可以与星球交谈，并能凭天生的感觉找到“约束之地”——无上幸福之地。虽然是古代种，而且背负着悲剧性的命运，但住在贫民区的她却性格开朗，无论环境、条件多么差，她都会尽量从中发现生命之美。她给克劳德的生命带来了一种新鲜的气息，克劳德也因她而改变了很多，他对艾莉丝的感情超越了通常意义上的爱情，融入了他的生命。

感受美丽的序幕，世界因为她而改变！



↑《最终幻想7》中的艾莉丝看似平凡，但却有一种不同于常人的“魔力”，她的死成为整个系列中最悲情的一幕。

II 参与破坏反应炉，雪崩出动。

这是游戏的一开始，令人怀念的跳下火车的瞬间。克劳德首次加入地下组织“雪崩”，与巴瑞特及其伴并肩作战，目标是破坏神罗第一区的一号反应炉。到达目的地，克劳德在装好炸药后，却误触警报器，神罗方侦察机器随即登场。伴随着引爆的倒计时数字，玩家迎来了游戏中的第一场BOSS战。





胜利后在区域爆炸前迅速脱出

III 克劳德与艾莉丝命运邂逅

艾莉丝本身就是悲剧，但这种残缺美令人无法忘怀。永不忘记那份悲伤与震撼，不会忘记宛若天使般的少女。

一行人顺利完成任务，成功躲避追击，分头脱出。克劳德走上方的楼梯到第八区的街道。在游戏中首次遇到了被路人撞倒的卖花女艾莉丝。这是两个命运同样悲惨，又相互依赖的同伴第一次在游戏中正式邂逅。她拦住克劳德想让其买花，在这个不见天日的钢铁城市中，居然还可以见到美丽的花朵，于是克劳德买了朵花，两人的命运就此相交……







↑当今超人气美女蒂法在FF7中的首次出场，其实FF7AC才真正捧红了她。



IV 为了蒂法，克劳德男扮女装英雄救美。

在教堂再次与艾莉丝邂逅，二人却被神罗追捕，一起回到艾莉丝家中，从回忆片断中能看见艾莉丝儿时情景，让人有种莫名的感慨……蒂法遭到无名歹徒的绑架，克劳德和艾莉丝一同到商业街的“古留根尾”调查。由于被门卫阻拦，所以克劳德决定化妆成女生与艾莉丝一起去解救蒂法。在取得一套女性装束后，两人混进了“古留根尾”中。这里的BOSS时常强掳民女，每晚都要从三名被强抢来的女性中选择一名侍寝。当晚只剩下蒂法一人，本来以为难逃魔掌，幸亏克劳德及时赶到。

这里的设计很有趣，如果之前取得了全套女性服饰，那么BOSS就会选择男伴女装的克劳德。被BOSS选中，跟随其进入房间，在询问清楚情况后，克劳德摇身一变回复男儿身，把BOSS吓了个半死。但毕竟道高一尺，魔高一丈。正当三人准备离开时，BOSS扭动机关，将三人打下了下水道。此段剧情峰回路转，从地下水路出来，就是经典的穿梭于火车之间的场景。这个废弃的车站，可以说从侧面反映了整个都市都被钢铁机械所笼盖的现实。

→当年觉得克劳德换装成女生这段特别有意思，因为一直内敛、孤僻的克劳德一下子变成了活泼可爱的女生，让人觉得他只要和艾莉丝在一起，在性格上就会转变。

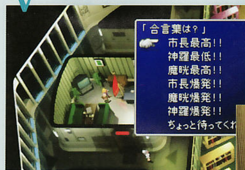




十年回忆凝聚于此
七番街浮影若现

V 进军神罗大厦！

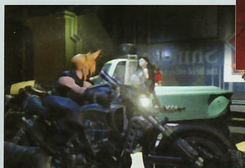
进攻神罗大楼可以说是游戏的第一个高潮点，别小看这个迷宫，里面包含潜入、解谜等各种要素，在那个时代可以说特别有意思。首先，如果在进攻策略上选择巴瑞特的主张，直攻上去，虽然路程短，但是会连续遇敌；如果采用蒂法的方案，则需要手动爬楼梯，这可是个力气活儿。61楼的潜入小游戏，尽管稍显粗糙，但意思上还是到位的。最后到达70层的总裁办公室，发现总裁死了，插在他背後的刀居然是萨非罗斯惯用的细长武士刀。



↑我们现在都喜欢将自己最喜爱的事物说成什么最高，原来当年FF7里就有了。



↑FF7里悲剧的原凶之一宝条博士，他能将自己的儿子——萨非罗斯改造成最强的战士，也可见其超乎常人的变态程度。





回首封尘的往事，
一点一滴历历在目犹如昨天。
潸然泪下……

揭密那段不堪回首的往事

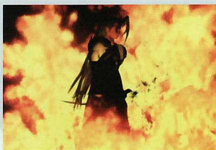
作为萨非罗斯的部下，克劳德奉命与上司一同到故乡尼布尔海姆旁边山上的检查异状……克劳德小时候的是一个性格内向懦弱的孩子，总是被其他小孩所疏远，但他也很向往跟其他孩子一起玩耍，尤其仰慕小自己一岁、总是被很多小孩所簇拥着的漂亮女孩蒂法。有一次克劳德勇敢地救了蒂法，却被大人们误认为是他让蒂法陷入危险的，这次事件让克劳德很自卑，于是他决定前往神罗部队，成为战士，做一个萨非罗斯那样被人人敬仰的英雄。临行之前，他把自己的想法告诉了蒂法。



↑萨非第一次到达尼布尔海姆，蒂法做向导。

VI 萨非罗斯的母亲是杰诺瓦?!

在遥远的古代，这个星球上居住着一群被称为塞特拉的民族。其中的一些人为了追求力量而创造了究极的黑魔法——陨石，即召唤宇宙中的星体撞击星球。陨石魔法实施的后果就是在星球上留下永远的伤痕，也就是北部大空洞。伴随着陨石而来的外星生命杰诺瓦也开始侵袭这个星球。





萨非罗斯的暴走之源 悲情的战士在燃烧

VII 萨非罗斯的身世真相大白!

当年神罗公司为了得到更强的战斗力量，在尼布尔海姆的小镇建立了一个研究基地，主要研究魔晃和外星生命“杰诺瓦”对人类的影响。研究的成果就是让他们拥有了一批战斗力超强的改造人。主持研究工作的就是宝条博士和嘉斯特博士。当时研究机构内的女科学家鲁克蕾西亚和保安部的文森特是一对恋人，他们因为发生了争吵而分手，宝条博士趁机接近鲁克蕾西亚并骗取了她的感情。后来鲁克蕾西亚怀上了宝条的孩子，而痴迷于研究的宝条竟然决定把恋人腹中的胎儿作为改造的对象，并最终把杰诺瓦细胞植入胎儿体内，进行了魔晃处理。胎儿降生后取名为萨非罗斯，他天生就具有不同于一般人的超强战斗力，很快成为了人人敬仰的英雄，并被神罗公司任命为战士机构的领导者。



↑神罗的人把萨非罗斯的身世隐藏了起来，骗他说他没有父亲，他的妈妈是杰诺瓦。就这样，他的身世就成了一个秘密。

杰诺瓦的秘密造就了系列史上最悲情的英雄

VIII 系列史上最煽情的落泪时刻到来……

在忘却之都，艾莉丝死于萨非罗斯的刀下，克劳德亲手将她的尸体沉入了忘却之都的湖中。与柔美的外表、悲惨经历相对的是，她孤身守护星球的勇气和特殊身世所赋予的力量，灵魂融入生命之泉，守护着星球上的一切。克劳德一行在布肯哈根等人的指引下，找到了被封印的究极黑魔石。但就在此时，克劳德的意识却被萨非罗斯所操纵，把黑魔石交到了萨非手中。艾莉丝觉醒到自己身为塞特拉后裔的使命，于是她前往忘却之都的祭坛准备发动究极白魔法——神圣，却在发动的仪式上被萨非罗斯所杀。这一段可是整个游戏中最令人心痛的一刻，也使之成为了系列史上最煽情的落泪时刻。

艾莉丝被刺死之时，从她的发带上掉落了一颗魔晶石，并坠落到祭台的水池里。这颗晶石是塞特拉一族世代守护的白色魔晶石。在塞特拉的族民与星球沟通过后，晶石变化成绿色就能发动神圣之力，具有守护行星的力量。在游戏终盘，众人再次回到忘却之都，从在水幕中看见艾莉丝死前的一刻，从她发带上掉落的白色魔晶石已经由白转绿，并沉到水中，这就表示星球已经听到艾莉丝的祈求。但神圣力量始终未能发动，是因为萨非罗斯同样拥有压制神圣之力……

自古以来万物都有源头 神圣魔法和陨石魔法相互克制 但邪不可胜正!



↑超长的正宗刀从背后贯穿艾莉丝的胸膛，原本身世可怜的卖花少女，平静而没有任何痛苦状的亡命于刀下。看来在她的内心已经超越了死亡的恐惧。

↓克劳德抱着艾莉丝的遗体走出海螺屋，将艾莉丝的身体沉如湖底……这个场景也是超经典的。



↑落刀时刻……萨非罗斯为了达成毁灭世界的目，竟然对善良、美丽的艾莉丝痛下杀手，可以说是人神共愤！当时还有很多玩家认为一定存在让艾莉丝复活的方法。



萨非罗斯

萨非罗斯是最悲情的英雄，也是一个疯子的实验品，他有着无人能与之匹敌的力量，却没有人人都拥有的幸福童年，他可以挥舞长达一米的正宗利刃，却无法斩段命运摆下的傀儡丝线。当正宗的长刃从艾莉丝胸口穿过时，也许没人能够容忍他的罪恶，但是当你面对萨非罗斯所要承担的过去时，或许又要对他存在一丝同情。自从得知“真实”的一切，萨非罗斯所剩下的道路就只有一条，一条与自己先前生活完全相反的不归之路。

IX 扎克斯你一定不会陌生

下图中FF7CC的主角扎克斯相信各位一定不会陌生。说来也确实令人感动，如果你在FF7CC之前就对FF7很熟悉，那么在FF7之后再玩FF7CC，而后通过本文回顾正统7代，其中诸多不同画面所描绘的相同场景，反复见证的相通情节，是不是感慨颇多呢？这大概也是FF7为什么存在那么多衍生作品原因吧。



→这张照片在FF7CC中也出现，是蒂法为扎克斯和萨菲做向导时所拍的。此时萨菲罗斯依然是克劳德景仰的英雄。

↑扎克斯与萨菲罗斯前往尼布尔海姆进行调查。萨菲罗斯误认为自己是古代种塞特拉的后代，于是产生了对这个世界的仇恨，一把火焚烧了克劳德的家乡，死伤无数，将年幼的蒂法也被打成重伤……故事的也因此迎来最高潮。

剧情上的联动也是系列的魅力之一

X 超远古兵器觉醒！

克劳德证实了自己是人造人，之前那些记忆也都是伪造的，他因此陷入了思绪的混乱……此时萨菲罗斯的力量已经达到了前所未有的地步，他解除了2000年前的封印，三台超远古兵器觉醒。相信这些远古兵器各位一定不会陌生，在剧情中，**ダイヤウェポン**被一炮击毙。另外其中之一就是系列著名的BOSS**アルテマウェポン**，FF7中的**アルテマウェポン**身上携带着克劳德的最强武器——创世兵器，可以说从7代开始，创世兵器才被锁定为系列主角的最强武器。另外，FF7国际版中还增加了两个强力隐藏BOSS，也是古代兵器系列——**ルビ－ウェポン**、**エメラルドウェポン**。不过，虽然7代中的古代兵器数量很多，但战斗力相比之后的FF8和FF12中的**オメガウェポン**系列就相差甚远了。

蒂法帮助陷入失神状态的克劳德找回记忆，并揭开了克劳德受操纵的原因——原来神罗进行人体改造时植入人体的杰诺瓦细胞具有精神控制力，克劳德因为受到它们的制约而忘掉了过去，并接受了萨菲罗斯的操纵。

复制品也有存在的价值
为了证明自己而战斗到底！



→消灭了古代兵器，克劳德终于要面对与萨菲非的决战。

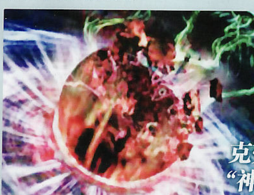


XI 大空洞的决斗

重新找回自我的克劳德与伙伴们重新踏上了征途。在经过了许多磨难之后，他们终于找到了藏身在大空洞深处的萨菲罗斯，迎来了最后的决战，众人先将2000年前祸害塞特拉一族的杰诺瓦消灭。然后决战片翼天使萨菲罗斯，打败他以后，还有克劳德与之单挑的剧情。最后终于发动神圣魔法，化解了陨石的攻击。



↑FF7中萨菲罗斯与克劳德最后的决战，虽然克劳德打败了萨菲罗斯，但证如萨菲罗斯死时的预言，事情不会就这么结束，果然他又在FF7AC中又回来了……



←FF7最后，神圣魔法发动，化解了陨石的攻击，当年看见这一刻真是非常的感动。

克劳德决战萨非罗斯
“神圣”与“陨石”的巅峰对决！

既是不幸，也是万幸 系列第一主角克劳德

性格内向、不爱说话、自卑，这就是克劳德。幼年时由于这样的性格他几乎没有机会接近自己喜欢的蒂法。像很多男孩子一样，年幼的克劳德憧憬强大的力量，因此他将传说中的战士萨菲罗斯视为自己的偶像，梦想有一天能和他一样强大，这种念头在他亲眼目睹蒂法受伤后变得更加强烈，一定要成为强大的人，能够保护蒂法，同时也能引起她的注意。在FF7故事开始的7年前，尼布尔海姆的给水塔上，克劳德在承诺变强后一定会回来保护蒂法后参军，而他的命运也因此而转变……

克劳德顺利地进入神罗部队，成了一名神罗兵，却始终没能成为梦想中的“战士”，倒是结识了一个名叫扎克斯的战士。扎克斯性格开朗，曾经在执行任务中遇到艾莉丝，并与她成为恋人。作为前辈的扎克斯很照顾克劳德，克劳德也很敬重他，并以他为榜样，经常模仿他的言行举止。某一天，克劳德接到任务，要和扎克斯一同去尼布尔海姆检查那里的魔晃炉设施，他们的领队正是萨非罗斯。临近故乡时，克劳德却觉得羞愧起来，因为他曾经夸下海口要成为优秀战士的目标至今没能实现，他感到无颜面对蒂法。于是他用头盔把自己的脸遮起来，不敢与蒂法相认。

执行任务中，扎克斯一句无心的问话触动了一直在怀疑自己身世的萨非罗斯，他于是开始从神罗研究部留下的资料中寻找答案，结果却误入歧途，把自己当成是杰诺瓦派来占领这个星球的毁灭者。完全陷入疯狂的萨非罗斯杀光了小镇上所有的人，蒂法和企图阻止他的扎克斯也被他所伤。之后，重伤的蒂法被她的老师救走，而克劳德和扎克斯则落到了神罗公司的手里，成为了试验品。

某日，扎克斯趁人不备破坏了实验设施，带着克劳德一起出逃。临近魔晃都市的时候他们遭遇了神罗的追兵，扎克斯为了掩护克劳德而被枪杀，奄奄一息的克劳德则幸运地被他们放过。苏醒过来的克劳德捡起了扎克斯的大刀，挣扎着来到魔晃都市，在这里开始了佣兵的生活。

由于一连串的打击让他头脑相当混乱，他把自己记忆中萨克的影子和自己混淆起来，以为自己就是战士，当初跟萨非罗斯一起前往尼布尔海姆执行任务的战士就是自己。几年后，蒂法偶然碰上了流浪街头的克劳德，并把他带回了自己的酒店，让他为自己所在的“雪崩”组织工作。

“雪崩”组织的首领名叫巴瑞特，早年居住在一个出产煤矿的小村庄，但是由于神罗的魔晃炉爆炸，使得村民们全部葬身火海，而神罗为了掩盖真相反而追杀幸存者，巴瑞特侥幸逃脱却失去了一只手臂。

在FF7AC中，不管是克劳德、蒂法还是巴瑞特，他们每人都在左胳膊上系着一条粉色丝带。这是他们祭奠已故的艾莉丝而系上的。对于大伙来说，艾莉丝是带给他们很多快乐和温暖的存在，他们不能忘记艾莉丝……

学生口号 就没有我们回答不了的问题

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是"每期最后一页对小编的大考试"。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答。同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由。我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：哪个游戏你觉得最爷们最男人？
本期问题策划：齐齐哈尔 张柏秋



把男人弄哭的游戏都挺爷们 BY:风林

一提到爷们游戏，欧美有几个爷们基本上要占掉大多票数，奎爷和马克斯大爷。都是杀人不眨眼的主儿，另一面还能有点铁汉柔情，细腻起来让人很晕眩。这类爷们都很讨好男性玩家，算是男人游戏中的典范吧？其实《马里奥》也是个标准的男人游戏，承载着每一个男人的梦想，甭管你是五岁还是五十岁，都有着拯救公主的使命感。不过我总结了一下觉得如果能够把你（这里特指男性玩家）感动到想哭，那这游戏一定是非常的男人。一般来说，男性玩家很容易因为剧情中战友间的生死、爱人间的感情等几种情节而受到感动，这类游戏应该是真爷们吧，这算是触动你内心的游戏。当然像《战争机器》这类一看就热血得要发狂，也是太男人了，而且基本上把女性玩家都得罪光了。另外像赛车类游戏，尤其是山内一典的作品，基本上也只有男性玩家才会感到热血沸腾……当然，每个人的情感基因不同，玩游戏的体验也不同，所以结论也不一样。所以我自己认为目前最男人的游戏前三位：一、《战争机器2》；二、《光环3》；三、《GT赛车5序章》。



↑这是男人的世界。



是男人就撑过20秒 BY:北斗

是男人就点一百下、是男人就钓一万分、是男人就飞一万米、是男人就过难度5、是男人就坚持100次、是男人就上100层、是男人就下100层……不知为何，看到这个问题后脑子里首先想到的就是上面这些《是男人就XXXX》系列的游戏。不过这些并非是家用机上的作品，而是N年前PC上非常流行的FLASH小游戏，虽然容量小玩法简单但是难度却极高，要想"成为男人"还真是一个极为艰巨的任务，而对于血气方刚的年轻人来说，单是这个标题就刺激得你不得不反复挑战下去了——毕竟如果完不成，那"后果"可就严重了……

当然，所谓的"是男人就XXXX"这个系列的游戏主要也就是标题上的噱头，并不是我真正认为的"最爷们最男人"的游戏，遗憾的是，这个问题对我而言目前并没有理想的答案。什么叫"爷们"？什么叫"男人"？相信每个人都有自己的答案，至少在我看来，这是一种内敛化的品德和性格，不是一言不合拔刀相向、不是千人斩万人斩、也不是黑社会般的厮杀。或许少数游戏中的角色被塑造的很男人，但真就没有哪个游戏本身让我玩了就会觉得"很MAN"。





是男人就来狩猎！ BY:翅膀

我始终认为，《怪物猎人》是只有男人才会去玩的游戏，虽然在长时间的联机生活中遇到过零星的女玩家，但这个系列从骨子里透出的那股男人味却是吸引人一遍又一遍玩下去的动力，令人折服，令人倾倒。手扛原始的刀剑斧头，奔走于山丘野原之间，挑战比自己强大得多的凶恶怪物，感受以弱胜强的那种成就感，这是多么美妙的事情。

男人是什么？是见神杀神见鬼杀鬼的修罗？是在战场上不畏生死勇闯敌阵的英雄？是混际黑道为朋友两肋插刀的豪侠？这些都是很好的答案，不过我要说，与同伴共同协作出生入死的猎人才是真正的男人！面对凶悍的怪物，即使自己被利爪拍出八丈开外满地打滚，也要冲上去把怪物拖在自己的刀下，因为同伴需要自己，在怪物对自己步步紧逼，即将陷入绝路之时，也要坚持到最后一刻，因为同伴就在自己身边，相信同伴、信赖同伴，共同挺过一次又一次的难关，即使互不相识，我们也是生死的兄弟，因为我们在一起共同战斗，作为广阔世界的微小一员，我们都是英雄，我们可以自豪的对别人说：我们是猎人，是最男人的男人！





索饭的必然选择——"战神" BY:七耀

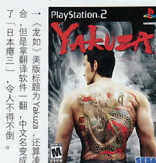
想当初在2005年初，《真·三国无双4》和《恶魔猎人3》正是春风得意之时，又有几人会想到SCE的《战神》系列会一鸣惊人取得今天的成就。不管说是最男人、最爷们的游戏，还是最体现暴力美学的游戏，《战神》系列都是当之无愧的NO.1！作为SONY现在为数不多的镇宅之宝，《战神3》可以说是PS3平台目前最令人期待的作品，也是购买PS3主机的动力之一！新作的同屏人数大幅增加，这点令人非常满意，画面的进化对于PS3来说已经不是什么值得炫耀的事情。不管是对抗蜂拥而至的不死士兵，还是彪悍的人马战士，甚至是庞大的独眼巨人，对于克里托斯来说自然都不在话下，谁让他是弑神的男人，而且在新作中，玩家可以骑在部分巨大敌人的身上并对其进行"操纵"，如独眼巨人，这点更是体现也野蛮民族的奴隶制度。能用最暴力、最血腥、最原始、最野蛮的方式，来打倒神的游戏，理所当然是最男人的游戏！准备一台神机3，一台高清大彩电，只等游戏的发售，好让我们一同再次成为遇神杀神、遇魔杀魔的真男人！





龙如，男人值得玩的游戏 BY:猴子

要说哪个游戏最有男人气概，那应当属SEGA的《龙如》了。名越稔洋将一个饱经沧桑的真男人的人生信念灌注在这部游戏当中。主人公桐生一马是一个从小拥有不幸身世的人，行差踏错混了黑道，在事业的上升期遇到了麻烦，为了救自己的好兄弟而替人顶罪，白坐了10年牢不说，出来之后又掉进了黑帮头目争夺战的漩涡之中。为了金钱和权力，当初自己救过的兄弟忘恩负义恩将仇报，桐生眼看着身边的好人一个个死光，在屡次遭受打击之后终于爆发，用实力平定了江湖恩怨。作为一个以男人为主题的游戏，《龙如》更对东方玩家的胃口。虽然当初铃木裕大师留下的《莎木》这个大坑成为玩家们心目中永远的遗憾，但是《龙如》却以另外一种方式将《莎木》式的游戏发扬光大。曾经年轻的玩家们在接触《龙如》之后，内心也会产生强烈的共鸣。只有经过人生挫折，内心存在沧桑感的人才能玩懂这个游戏的真意，因此《龙如》值得被推荐给所有具备男子气概的玩家。



→《龙如》美版标题为Yakuza，还算凑合，但是拿翻译软件一翻，中文名变成了「日本瘪三」，令人不得不倒。

05月下
绝赞发售中!!
定价6.99元

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

电击光盘精彩抢先看!

内容超长,180分钟!
精彩超乎想象

DVD影像内容

魅力抢眼秀 新作视频

最终幻想 VERSUS13（PS3）/VR网球2009（Wii）/海豹突击队3（PSP）/求生之路 最新地图包（Xbox360）/铁拳6 BR（PS3/Xbox360）/希魔复活 最新电视广告（PS3/Xbox360）/勇者30最新电视广告（PSP）/致命微笑（Xbox360）/装甲核心3（PSP）/蝙蝠侠 阿卡姆疯人院（PS3/Xbox360）

点播交流栏目 小沛、达人主持

《闯家点播台》第16期，编读视频交流大平台!

格斗道场 经典格斗游戏大讲堂

经典格斗游戏作品前十名大颁奖!

LIVE 试玩 最新网络下载模式测试

《最终幻想13》试玩版评测画面

游戏天下事 小沛评论时下游戏话题

什么游戏"谋杀"玩家的个人时间最长?
下一代掌机天下的格局会不会发生变化?

恶搞频道 国内外游戏恶搞视频

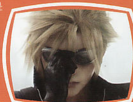
《生化危机4》自制里昂MV欣赏

特别收录 超值光盘附赠内容

新版《最终幻想7 少年归来》CG动画!

120Min

《FF7AC》完整版动画降临 高水平重制追加更多新剧情



《最终幻想7 少年归来》是2005年推出，一直备受欢迎的高水准动画电影，是《最终幻想7》的续编影像作品。影片描述的是FF7游戏中的结局2年后，被称作为星痕综合症的神秘的病蔓延的世界，以克劳德为首的伙伴们和萨菲罗斯的继任者的卡丹表的战斗。本片于2005年9月发售了DVD和UMD版，华丽的CG画面和人设一时成为沸腾的话题。此次发售的完全版是在原版的基础上追加了30分以上的剧情，并且CG和音乐都有更高质量的突破。本期节目，我们就为大家奉上这部作品的完全版，请大家一同欣赏!

5Min

《最终幻想13》最新试玩版 带您提前体验神作震撼降临



《最终幻想13》的试玩版分为LIGHTING和SNOW两部分，实际游戏时几乎感觉不到读盘时间。战斗是指令式的，但是比一些ACT还要爽快，像动作游戏一般华丽的战斗让人沉迷，战斗时的BGM也非常好听。平时行动时调整镜头，可以看见远处人交战的样子，景色描绘非常细致。角色移动可是根据推摇杆的轻重分为走和跑，也可以躲在瓦砾中观察敌人一些有趣的事件，NPC都有语音。可惜的是体验版不能存储，感受不到角色成长。试玩版给我们的震撼着实不小，还没有看过的玩家可千万不要错过本期的节目哦。

10Min

天下事变身边事 小沛与您接着聊

最近游戏界一片大好，除了还有"海量"的读者在不断向我询问"PSP3000有没有破解"之外，也就没有什么特别爆炸性的事了。于是本期的"游戏天下事"节目，小沛决定跟您聊聊身边的事，选题都是从读者们的来信当中选取的。而且从本期开始，回函卡将会增加"您想在天下事中跟小沛侃点儿什么"的填写内容，希望大家踊跃填写，咱们共同探讨。



10Min

格斗游戏TOP10 历数过往的经典

小沛我特别偏爱格斗游戏，所以每一期的节目都会或多或少和格斗沾边，本期为大家带来的就是"格斗游戏TOP10"颁奖。很多玩家和我一样都喜欢玩格斗，但你心中最经典的作品是什么呢？大概每个人心中的排位都不一样。不要紧，马上来看看本期的"格斗道场"吧，我们会以客观的态度，秉承公正的原则，为您列出格斗史上的十款不朽之作。



15Min

春夏新作报道热度持续升温 众多大制作让玩家惊喜连连



上一期我们介绍了很多精彩的游戏新作，包括"传说三部曲"、《生化奇兵2》、《猎天使魔女》等等。连续几期下来，我们发现似乎游戏厂商并没有要降低新作公开的势头，本期例如《最终幻想VERSUS 13》、《海豹突击队3》、《装甲核心3》等等作品再次映入玩家眼帘。其中很多作品都已经公开将在2009年内发售，这让我们不禁感叹，2009年的游戏界将是多么辉煌的一年啊！不过新作报道终归介绍的都是一些没有发售的游戏，我们还是希望这些游戏能早点发售，不然光看影像实在让人馋得难受。不信？那你就快点去看看吧。

《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您更为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧!

●如果您对节目有任何建议或意见，请认真填写"闯关族的家"中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472729转401。